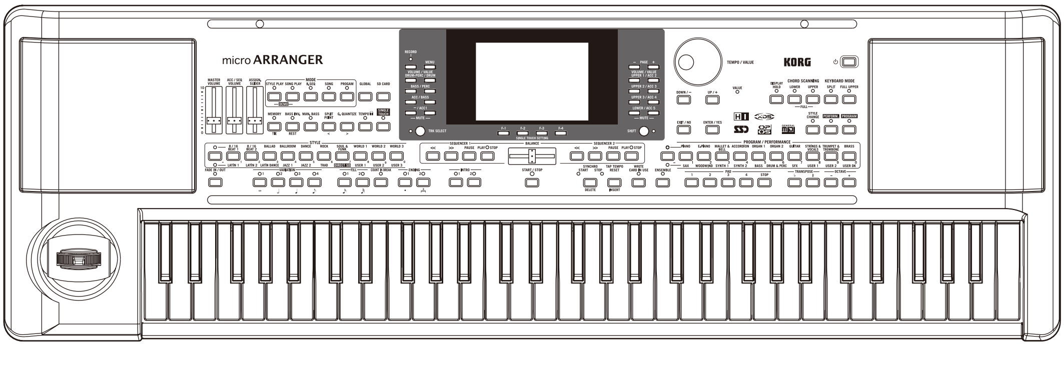
micro ARRANGER

professional arranger

取扱説明書



KORG

Ⓙ①

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性があります

- **ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ ACアダプターが破損したとき
  ○ 異物が内部に入ったとき
  ○ 製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。**
- **ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。**
- **温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
  本製品をテレビ等の横に設置すると、本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因となります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。**

- **本製品を使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。**

- **付属のACアダプターは他の電気機器で使用しない。**
  付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。

- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
  お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

LCD ディスプレイについて

本製品の LCD ディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCD ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- 画面の一部に黒点(点灯しない点)や輝点(常に点灯する点)がある。
- 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはバックアップをとってください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用した場合、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれていますので、これら成果物の転載、配信などは、著作権侵害となります。著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。使用者自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

＊ すべての会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

目次

Introduction

はじめに 2
ネットワーク・リンク 2
取扱説明書について 2
オペレーティング・システム・データのロード 3
システム・データの再ロード 3

スタート・アップ 4
AC 電源コードの接続 4
電源を入れる、切る 4
ボリューム(MASTER、ACC/SEQ、ASSIGN. SLIDER)のコントロール 4
[BALANCE]スライダー 4
ヘッドホン端子 4
オーディオ出力 5
オーディオ入力 5
MIDI 接続 5
ダンパー・ペダル 5
デモ・ソング 5
譜面立て 5

フロント・パネル 6

画面とユーザー・インターフェース 13
画面操作 13
インターフェースの構造 14
メッセージ・ウィンドウ 15
記号とアイコン 15
グレー表示のパラメーター 15

リア・パネル 16

Basic Guide

基本操作 18
キーボード上での演奏 18
トラックの選択、ミュート設定と解除、ソロ設定と解除 18
パフォーマンスの選択 19
プログラムの選択 20
スタイルの選択 20
シングル・タッチ・セッティング(STS)の選択 21
キーボード・トラックの一括変更 21
スタイル、パフォーマンス、プログラムの入った元のバンクを表示させるショートカット 21

チュートリアル 22
スタイルの演奏(自動伴奏) 22
リアルタイム演奏(自動伴奏なしの演奏) 23
ソングの録音(スタイルとリアルタイム演奏を同時に録音) 25
ソングの再生 26
ソングのエディット 27
アラビア音階 29

MIDI 30
MIDI とは？ 30
MIDI ファイル 30
General MIDI 規格 30
グローバル・チャンネル 31
コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル 31
コントロール・チャンネル 31
MIDI セットアップ 31
マスター・キーボードとの接続 31
MIDI アコーディオンとの接続 32
外部シーケンサーとの接続 32
本機で他の楽器をコントロール 33

Reference Guide

Style Play モード 36
スタイルとは？ 36
スタイルとパフォーマンス 36
テンポの変更とリセット 36
DIRECT SD バンク 36
Style Play モードのメイン・ページ 37
スタイル・トラックのページ 37
プログラムの選択 37
Write to ウィンドウ 38
メニュー・ページ(Style Play MENU) 38
エディット・ページの構成 38
page 1 - Mixer: Volume 39
page 2 - Mixer: Pan 39
page 3 - Mixer: FX Send 40
page 4 - Tuning: Detune 40
page 5 - Tuning: Scale 40
page 6 - Tuning: PB sens. 41
page 7 - FX: A/B Select 41
page 8 - FX: C/D Select 41
page 9 - FX: A Edit (Sty) 41
page 10 - FX: B Edit 41
page 11 - FX: C Edit 41
page 12 - FX: D Edit 42
page 13 - Track: Easy Edit 42
page 14 - Track: Mode 43
page 15 - Track: Int/Ext 43
page 16 - RT Ctl: Dmpr&Expr 44
page 17 - RT Ctl: Joystick 44
page 18 - RT Ctl: DynRange 44
page 19 - RT Ctl: Ensemble 45
page 20 - StyCtl: Drums 45
page 21 - StyCtl: Wrap/Rng 46
page 22 - Pads 46
page 23 - Pref: Lock (Gbl) 47
page 24 - Pref: Ctl (Gbl) 47

Style Record モード ... 49
スタイルの構造 ... 49
スタイルのインポート / エクスポート ... 50
Style Record モードの選択 ... 50
レコーディング / エディット中のスタイル試聴 ... 50
スタイルのエディット終了、保存、中止 ... 50
Write to ウィンドウ ... 51
レコーディングされたイベントのリスト ... 51
パネル上のキーを使った簡易削除 ... 51
メイン・ページ ... 52
スタイル・トラックのページ ... 54
Step(ステップ・レコーディング)ページ ... 54
スタイルのレコーディング手順 ... 55
メニュー・ページ(Record MENU) ... 58
エディット・ページの構成 ... 59
page 1 - Edit: Quantize ... 59
page 2 - Edit: Transpose ... 60
page 3 - Edit Velocity ... 60
page 4 - Event Edit ... 61
page 5 - Edit: Ev. Filter ... 62
イベントのエディット手順 ... 62
page 6 - Edit: Delete ... 64
page 7 - Edit: Delete All ... 64
page 8 - Edit: Copy ... 65
page 9 - SECtl: Program ... 65
page 10 - SECtl: Express. ... 66
page 11 - SECtl: KbdRng ... 66
page 12 - SECtl: ChTable ... 66
page 13 - StCtl: Mode/Tens ... 66

Song Play モード ... 67
ソングとスタンダード MIDI ファイル形式 ... 67
トランスポート・コントロール ... 67
MIDI クロック ... 67
エディット中のシーケンサー間の切り替え ... 67
番号の付いたソングの選択 ... 67
リアルタイム・トラックとシーケンサー・トラック ... 67
マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス ... 68
Song Play モードでのエフェクト ... 68
Groove Quantize ページ ... 68
WRITE ページ ... 69
メイン・ページ ... 69
トラック 1 ～ 8 ページ ... 70
トラック 9 ～ 16 ページ ... 70
Song Selection ページ ... 71
歌詞表示のページ(Lyrics) ... 71
ジュークボックス・ファイルの再生 ... 72
メニュー・ページ(Song Play MENU) ... 72
エディット・ページの構成 ... 72
page 1 - Mixer: Volume ... 73
page 2 - Mixer: Pan ... 73
page 3 - Mixer: FXSend (A/B) ... 73
page 3 - Mixer: FXSend (C/D) ... 74
page 4 - FX: A/B Select ... 74
page 4 - FX: C/D Select ... 74
page 5 - FX: A Edit ... 75
page 6 - FX: B Edit ... 75
page 5 - FX: C Edit ... 75
page 6 - FX: D Edit ... 75
page 7 - Track: Mode ... 75
page 8 - Track: Int/Ext ... 76
page 9 - JB List(ジュークボックス) ... 76
page 10 - Preferences (Gbl) ... 77
ソング・リストの保存 ... 78

Backing Sequence モード ... 79
トランスポート・コントロール ... 79
Backing Sequence モード、Song モード、Song Play モード 79
ソングの再生方法 ... 79
Realtime Recording モード ... 79
Chord/Acc Step モード ... 80
メイン・ページ(バッキング・シーケンス再生) ... 81
Load Song ページ ... 81
BS: Save Song ページ ... 82
Realtime Recording モードのページ ... 82
Chord/Acc Step モードのページ ... 83
ソング全体の削除 ... 85

Song モード ... 86
トランスポート・コントロール ... 86
マスター・ボリュームとシーケンサー・ボリューム ... 86
ソングとスタンダード MIDI ファイル形式 ... 86
簡単なトラック削除 ... 86
ソング全体の削除 ... 86
メイン・ページ ... 86
トラック 1 ～ 8 ページ ... 87
トラック 9 ～ 16 ページ ... 87
Load Song ページ ... 87
Save Song ページ ... 88
リアルタイム・レコーディングの手順 ... 89
ステップ・レコーディングの手順 ... 89
Song Record モードの Rec ページ ... 90
ステップ・レコーディングのページ ... 91
メニュー・ページ(Song Edit MENU) ... 92
エディット・ページの構成 ... 92
page 1 - Mixer: Volume ... 93
page 2 - Mixer: Pan ... 93
page 3 - Mixer: FX Block ... 93
page 4 - Mixer: FXSend (AB または CD) ... 93
page 5 - Tuning: Detune ... 94
page 6 - Tuning: Scale ... 94
page 7 - Tuning: PB/Scale ... 94
page 8 - FX: A/B Select ... 94
page 9 - FX: C/D Select ... 95
page 10 - FX: A Edit (Sq1) ... 95
page 11 - FX: B Edit (Sq1) ... 95
page 12 - FX: C Edit (Sq1) ... 95
page 13 - FX: D Edit (Sq1) ... 95
page 14 - Track: Easy Edit ... 95
page 15 - Track: Mode ... 96
page 16 - Track: Int/Ext ... 97
page 17 - Edit: Quantize ... 97
page 18 - Edit: Transpose ... 98
page 19 - Edit Velocity ... 98
page 20 - Edit: Delete ... 98
page 21 - Edit: Cut Meas. ... 99
page 22 - Edit: Ins. Meas. ... 99
page 23 - Edit: Copy ... 99
page 24 - Event Edit ... 100
page 25 - Edit: Ev. Filter ... 101
イベントのエディット手順 ... 101

Program モード ... 103
- メイン・ページ ... 103
- サウンド・プログラムとドラム・プログラム ... 103
- メニュー・ページ(Prog Edit MENU) ... 103
- エディット・ページの構成 ... 104
- コンペア機能 ... 104
- オシレーターの選択方法 ... 104
- プログラム / オシレーターの初期化 ... 104
- Write to ページ ... 104
- page 1 - Basic ... 105
- page 2 - Samples(サウンド・プログラム) ... 105
- page 2 - DK Samples(ドラムのプログラム) ... 106
- page 3 - Pitch ... 107
- page 4 - Pitch LFO1 ... 108
- page 5 - Pitch LFO2 ... 108
- page 6 - Pitch EG ... 108
- page 7 - Filter ... 110
- page 8 - Filter Mod ... 110
- page 9 - Filter LFO1 ... 112
- page 10 - Filter LFO2 ... 112
- page 11 - Filter EG ... 112
- page 12 - Amp ... 114
- page 13 - Amp Mod ... 115
- page 14 - Amp LFO1 ... 115
- page 15 - Amp LFO2 ... 116
- page 16 - Amp EG ... 116
- page 17 - LFO1 ... 117
- page 18 - LFO2 ... 118
- page 19 - Effects ... 119
- page 20 - FX1 Editing ... 119
- page 21 - FX2 Editing ... 119
- AMS (Alternate Modulation Source) List ... 120

Global Edit モード ... 122
- Write Global ページ ... 122
- メニュー・ページ(Global MENU) ... 122
- page 1 - Gbl: Gen. Controls ... 122
- page 2 - Gbl: M. Transpose ... 123
- page 3 - Gbl: P/Sw-Sld ... 123
- page 4 - Gbl: Midi Setup ... 123
- page 5 - Gbl: Midi Control ... 124
- page 6 - Gbl: Midi In Chnl ... 124
- page 7 - Gbl: Midi In Ctl 1 ... 125
- page 8 - Gbl: Midi In Ctl 2 ... 125
- page 9 - Gbl: Midi In Filt ... 125
- page 10 - Gbl: Midi Out Chnl ... 126
- page 11 - Gbl: Midi Out Flt ... 126

Card Edit モード ... 127
- [WRITE/CARD IN USE]キーの LED ... 127
- SD カード上のデータ構造 ... 127
- ファイルのタイプ ... 127
- ファイルとフォルダのサイズ表示 ... 128
- ページの構造 ... 128
- 操作コントロール ... 129
- メニュー・ページ(Card MENU) ... 129
- page 1 - Card: Load ... 129
- page 2 - Card: Save ... 132
- page 3 - Card: Copy ... 135
- page 4 - Card: Erase ... 136
- page 5 - Card: Format ... 136
- page 6 - Card: New Dir ... 136
- page 7 - Card: Rename ... 137
- page 8 - Card: Utilities 1 ... 137
- page 9 - Card: Utilities 2 ... 138

Appendix

ファクトリー・データ ... 140
- スタイル ... 140
- スタイル・エレメント ... 142
- シングル・タッチ・セッティング(STS) ... 142
- プログラム(バンク順) ... 143
- プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順) ... 150
- ドラム・キット ... 156
- ドラム・キット・インストゥルメント ... 157
- パフォーマンス ... 169
- MIDI の設定 ... 170

エフェクト ... 171
- 信号経路図 ... 171
- ダイナミック・モジュレーション・ソース ... 171
- Filter/Dynamic ... 171
- Pitch/Phase Mod. ... 181
- Mod./P.Shift ... 190
- ER/Delay ... 195
- Reverb ... 201
- Mono-Mono Chain ... 203

アサイナブル・パラメーター ... 218
- フットスイッチに割り当て可能な機能のリスト ... 218
- ペダルまたはアサイナブル・スライダーに割り当て可能な機能のリスト ... 219
- パッドに割り当て可能なサウンドのリスト ... 219
- パッドに割り当て可能な機能のリスト ... 220
- スケール(音階) ... 220

MIDI コントローラー ... 221
- MIDI インプリメンテーション・チャート ... 222

パラメーター ... 223
- パネル上のコントロール類と操作モードのパラメーター ... 223
- Style スタイル / ソング・パラメーター ... 225

認識されるコード ... 226

エラー・メッセージとトラブルシューティング ... 228
- エラー・メッセージ ... 228
- トラブル・シューティング ... 232

仕様 ... 234

索引 ... 233

Introduction

1. はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャーmicroARRANGERをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

本機はイメージに合ったスタイルを選び、コードを弾くと高品位なバンド演奏が生成されるので、あとはメロディを弾くだけで簡単にオリジナル・ソングができる作曲支援に最適なキーボードです。

本機の特長

- 音源に、コルグのプロ用シンセサイザーで高い評価をいただいている HI(Hyper Integrated)シンセシス・システムを搭載。
- OPOS(Objective Portable Operating System)マルチ・タスク・オペレーティング・システム搭載により、演奏中でもデータのロードが可能。
- SD カードによるオペレーティング・システムのアップデート方法により、手軽に機能をバージョン・アップ可能。
- 通常のROMに代わる、Solid State Disk(SSD)を使ったシステム・アップデート。
- SD カード・スロットは、SD カードおよびマルチメディア・カード(MMC)にも対応したリーダー・ライター。
- SD カードに収録された Style(スタイル)が、ダイレクトに使用可能。
- GM2(General MIDI レベル 2)互換。
- 662 個のサウンドプログラム。
- 4基のエフェクト・プロセッサーに89タイプのエフェクトをそれぞれ搭載。
- キーボードに割り当てられたプログラムやエフェクトを瞬時に切り替え可能にする 160 の Performance(パフォーマンス)と 1216 の Single Touch Settings(STS)。
- 304 の Style 搭載。
- クロスフェーダー付きの XDS シーケンサー2 基。
- Style の記録、エディットが可能。
- フル・エディット可能なシーケンサー。
- スピーカー・システムによるリアルな再生音。
- 大きな見やすいディスプレイ。

ネットワーク・リンク

コルグでは、本機の情報を以下のサイトで提供しています。

オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル(例えば、ファクトリー・データのバックアップなど)は、以下のサイトにあります。

http://www.korgpa.com/

microARRANGER 英文の取扱説明書の PDF は、上記のサイトからダウンロードすることができます。

取扱説明書について

取扱説明書は、次の 3 つのセクションに分かれています。

- **Basic Guide**:操作方法をひととおり説明した、実践的なガイドです。
- **Reference Guide**:各ページ画面とパラメーターについて詳しく説明しています。
- **Appendix**:データ・リストやトラブル・シューティングなど役立つ情報が載っています。

本取扱説明書では、以下のような省略マークが使われています。

▶PERF	“WRITE” ボタンを使用して、パフォーマンスに保存できるパラメーターです。
▶STYLE	“WRITE” ボタンを使用して、現在のスタイル・パフォーマンスに保存できるパラメーターです。
▶STS	“WRITE” ボタンを使用して、Single Touch Setting に保存できるパラメーターです。
▶GBL	Global Edit モードでの設定時(P.122「Global Edit モード」参照)に[WRITE]キーを押して、グローバル設定に保存できるパラメーターです。

オペレーティング・システム・データのロード

コルグでは microARRANGER のオペレーティング・システムを常に更新していますので、お手持ちの microARRANGER のオペレーティング・システムも最新版に**アップデート**できます。この最新版は以下のサイトでダウンロードしてください。

http://www.korgpa.com/

オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「Readme」ファイルを、必ずお読みください。

現在のオペレーティング・システムのバージョンを確認するには、[SHIFT]キーを押しながら、[ENTER/YES]キーと[EXIT/NO]キーを同時に押します。画面にバージョン・ナンバーが表示されます。[EXIT/NO]キーをもう 1 度押すと、この表示が消えます。

以下の手順でオペレーティング・システムの最新版をロードします。

1. オペレーティング・システムの以下の 3 種類のファイルを、データが何も入っていないフォーマット済みの SD カードにコピーします。

   ・BPaMAR1.sys

   ・NBPaMAR1.sys

   ・OsPaMAR1.lzx

2. 本機の電源を切り、オペレーティング・システムの入った SD カードをカード・スロットに挿入します。

3. 本機の電源を入れます。画面に、オペレーティング・システムをロードするかを確認するメッセージが表示されます。

4. [ENTER/YES]キーを押してデータをロードするか、[EXIT/NO]キーを押してロード操作をキャンセルします。

   [ENTER/YES]キーを押した場合は、データが完全にロードされるまでお待ちください。

   オペレーティング・システムのロードが完了すると、SD カードを取り出して任意のキーを押すよう、メッセージが表示されます。

5. SD カードを取り出し、任意のキーを押します。

システム・データの再ロード

万一、内部メモリーにダメージが生じた場合は、データをバックアップした SD カードから再ロードします。P.138「Restore Data」を参照してください。なお、ファクトリー・データは付属のアクセサリー・ディスクに収録されています。

2. スタート・アップ

AC 電源コードの接続

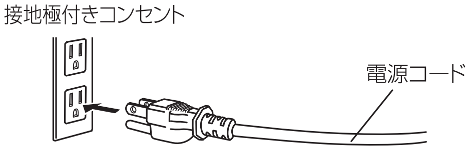
1. 付属の AC アダプターを本機リア・パネルの [DC 12V] 端子に接続します。

   Note：AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

2. コンセントに AC アダプターの電源コードを接続します。
   感電と機器の損傷を防ぐために、アース接続を確実に行ってください。

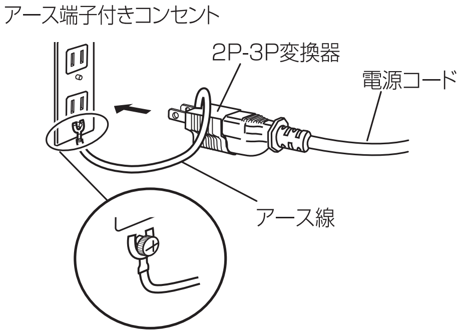
   Note：電源は必ず AC100V を使用してください。

   接地極付きコンセントに接続する場合
   接地極付きコンセントに AC アダプター用電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。



   アース端子付きコンセントに接続する場合
   AC アダプター用電源コードのプラグに、2P-3P 変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P 変換器のプラグを差し込みます。

   警告：アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。



   2P-3P 変換器のアース線の U 字端子にカバーが付いている場合は、カバーをはずして使用してください。

電源を入れる、切る

電源を入れる

- フロント・パネル右上にある電源キー（⏻）を押します。
  LCD 画面には起動時の画面が表示され、しばらくすると Style Play モードのメイン画面の表示に変わり、音が出る状態になります。

電源を切る

- フロント・パネル右上にある電源キー（⏻）を押して本機の電源をオフにします。

  Warning：本機の電源をオフにすると、RAM 内のすべてのデータ（ソング編集データ）は消えてしまいます。
  SSD メモリーに含まれるデータ（ファクトリー・データ、User データ）とサンプルは保存されます（P.48「Memory Mode」参照）。

  ⚠ CARD IN USE インジケーターが点灯中は、絶対に電源を切らないでください。

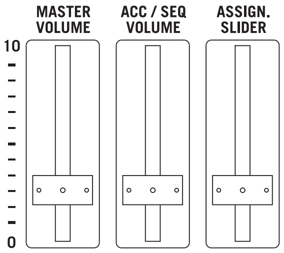
オート・パワー・オフ機能について

本機は工場出荷時の設定で 4 時間以上鍵盤を弾かない場合や、本体のボタンを操作しないと、自動的に電源が切れます。この機能は解除（No）にすることもできます。

ソングやデモ・ソングの再生のみで 4 時間経過した場合も、自動的に電源が切れます。

機能を切り替えるには、[GLOBAL] キーを押して GLOBAL モードに入り、Gen. Controls ページで設定します（P.122「page 1 - Gbl: Gen. Controls」参照）。

ボリューム（MASTER、ACC/SEQ、ASSIGN. SLIDER）のコントロール



- [MASTER VOLUME] スライダーで本機の全体の音量を調節します。このスライダーは、内蔵スピーカー、出力端子（OUTPUT）、そしてヘッドホン端子（PHONES）の音量を調節します。

  Note：まず、中程度のレベルから調節を始めてください。徐々に [MASTER VOLUME] スライダーを上げます。大きな音量で長い時間使用しないでください。

- [ACC/SEQ VOLUME] スライダーでスタイル・トラック（ドラム、パーカッション、ベースなど）の音量を調節します。このスライダーは、キーボード・トラックには影響せず、2 つのシーケンサー・トラックを調節します。

- 初期設定では、[ASSIGN. SLIDER] でキーボード・トラックの音量を調節します。このスライダーの機能はユーザーが設定できますが（ユーザー・アサイナブル）、初期設定では Keyboard Expression パラメーターに割り当てられています。

[BALANCE] スライダー

2 つの内蔵シーケンサー（Sequencer 1、Sequencer 2）の音量バランスを調節します。ソングの連続演奏で切り替わり時の音量調整が可能です。

- スライダーを一番左側に移動すると、Sequencer 1 が最大レベルに、Sequencer 2 が 0 になります。
- スライダーを一番右側に移動すると、Sequencer 1 が 0 に、Sequencer 2 が最大レベルになります。
- 中央の位置では、2 つのシーケンサーの音量が同じレベルになります。

Note：本機の電源をオンにするときは、ソングが小さな音量で始まらないように、このスライダーを中央の位置にします。

ヘッドホン端子

本機リア・パネルのヘッドホン端子（PHONES：ステレオ・ミニ）にヘッドホンを接続します。16 ～ 200Ω（50Ω 推奨）のインピーダンスのヘッドホンが使えます。

オーディオ出力

本機のサウンドを、内蔵スピーカーの代わりに外部アンプ・システムから出力することができます。レコーディングやライブ演奏時に便利なセットアップです。

ステレオ

[OUTPUT] L/MONO および RIGHT 出力端子に、2 本のモノラル・ケーブルの一端をそれぞれ接続します。ケーブルのもう一端は、ミキサーのステレオ・チャンネルや 2 つのモノラル・チャンネル、2 つのパワード・モニター、あるいはオーディオ・システムのTAPE/AUX 入力端子に接続します。オーディオ・システムのPHONO 端子には接続しないでください。

モノラル

モノラル・ケーブルを[OUTPUT]出力端子L/MONO に接続します。

ケーブルの反対側を、ミキサーのモノラル・チャンネル、パワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの TAPE/AUX 入力端子の片方（アンプをモノラル・モードに設定していないと、片方のチャンネルのみが聞こえます）に接続します。

オーディオ入力

他の電子楽器や、パワード・タイプではないミキサーからの出力、音響製品の出力などを本機リアパネルの入力端子（INPUT：ステレオ・ミニ）に接続します。ライン・レベルの入力端子ですので、マイクロホンを接続するには、専用のマイク・プリアンプかミキサーが必要です。

接続した機器のボリューム・コントロールで、本機への入力レベルを調節します。入力信号に歪み（クリッピング）が生じないよう注意してください。以下の要領で接続機器の音量を調節します。

- 本機から出力されるサウンドの音量が低い場合は、接続機器の出力レベルを上げてください。
- サウンドに問題なければ調節する必要はありません。
- 歪んだサウンドが聞こえる場合は、歪みが聞こえなくなるまで接続機器の出力レベルを下げてください。

MIDI 接続

本機に接続したマスター・キーボード、MIDI ギター、ウィンド・コントローラー、MIDI アコーディオン、デジタル・ピアノなどの外部 MIDI 機器から、本機のサウンドを鳴らすことができます。

1. 外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子と本機の MIDI IN 端子を、標準の MIDI ケーブルで接続します。
2. MIDI 機器の MIDI 送信チャンネルを選択します。MIDI アコーディオンなど、MIDI 楽器によっては複数チャンネルを使用して送信する機器もあります。（詳細は、「8. MIDI」についてをお読みください。）
3. 本機上で、接続 MIDI 機器に一番適した MIDI セットアップを選択します（P.123「page 4 - Gbl: Midi Setup」参照）。

ダンパー・ペダル

リア・パネルの DAMPER 端子に、ダンパー（サスティン）・ペダルを接続します。コルグ PS-1/PS-3 ペダル・スイッチ、または同等のものをお使いください。ペダルの極性の変更については、P.123「Damper Pol.（Damper Polarity）」を参照してください。

デモ・ソング

本機の音楽的表現力を理解いただくために内蔵のデモ・ソングをお聴きください。16 のデモ・ソングが収められています。

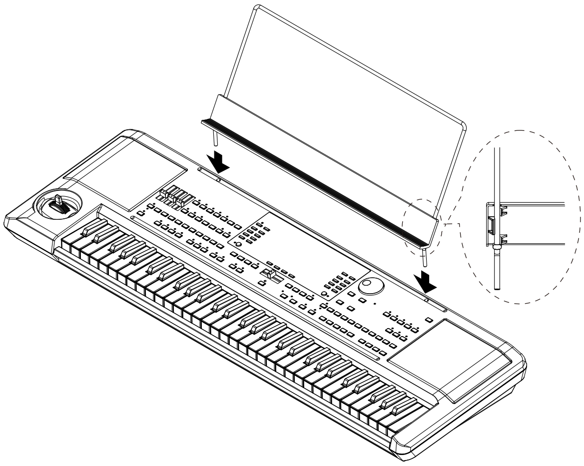
1. [STYLE PLAY] キーと [SONG PLAY] キーを同時に押します。それぞれのキーのインジケーターが点滅します。

   この時点でキーを何も押さないと、すべてのデモ・ソングが再生されます。
2. [PAGE – / +] キーで、デモ・モードの 2 つのページのいずれかを選択します。
3. VOLUME/VALUE キー [A] ～ [H] の中から、画面表示に合わせて聴きたいデモ・ソングに該当するキーを押します。

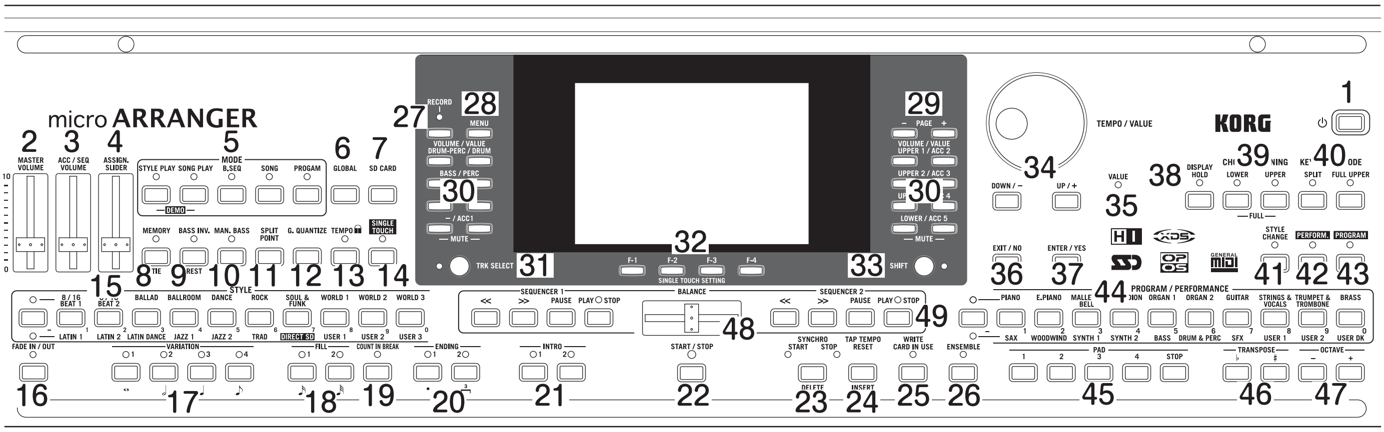
   該当のデモ・ソングが自動再生されます。
4. [START/STOP] キーを押してデモ・ソングの再生を止めます。
5. MODE セクションの任意のキーを押すとデモ・モードは終了します。

譜面立て

本機には譜面立てが付属されています。譜面立ての足の部分をリア・パネルの 2 つの穴に差し込んでください。



3. フロント・パネル



1. 電源キー(⏻)

キーを押すたびに本機の電源を入れる、または切れます。

2. [MASTER VOLUME]スライダー

本機の全体的な音量を調整します。内蔵スピーカー、L/MONO、RIGHT 出力端子とヘッドホン出力端子から出力する音量を調整します。

Warning:音量の豊かなソング、スタイル、あるいはプログラムで信号のレベルが大きい場合、最大レベルで内蔵スピーカーの音が歪むことがあります。このようなときは[MASTER VOLUME]を少し下げてください。

3. [ACC/SEQ VOLUME]スライダー

伴奏トラックの音量(Style Play モード)、あるいはリアルタイム(キーボード)・トラックを除くソング・トラックの音量(Song、Song Play モード)を調整します。これは相対的な音量コントロールで、実質的な最大値は[MASTER VOLUME]スライダーの位置によって決まります。

4. [ASSIGN. SLIDER]キー

自在にプログラムできるスライダーです(P.123「Sld (Slider)」参照)。初期設定ではキーボード・エクスプレッション・コントロールとして、リアルタイム(キーボード)・トラックの相対的な音量バランスを調節します。

5. [MODE]キー

本機の操作モードを呼び出します。選択すると他のモードは無効になります。

STYLE PLAY Style Play モードに入ります。スタイル(自動伴奏)の演奏、および音色まで割り当て可能な最大4つのリアルタイム(キーボード)トラックが鍵盤で演奏できます。

リアルタイム(キーボード)・トラックは、メイン・ページの右半分に表示されます。このメイン・ページを表示するには、Style Play モードの任意のページで[EXIT/NO]キーを押します。別のモードが選択されているときは、[STYLE PLAY]キーを押すと Style Play モードに入ります。[TRK.SELECT]キーの LED が点灯している場合は、[TRK.SELECT]キーを押してLEDを消灯させるとリアルタイム・トラックが表示されます。

本機の電源を入れると、この Style Play モードが自動的に選択されます。

SONG PLAY Song Play モードに入ります。16 トラックのスタンダード MIDI ファイル(SMF)、".MID" あるいは ".KAR" のファイルを、SDカードから(内部メモリーに読み込ませず)直接再生できます。本機は 2 つのシーケンサーを搭載しており、2 つのソングを同時に再生し、それを[BALANCE]スライダーでミックスすることができます。

ソングトラックの他に、1 ～ 4 つのリアルタイム(キーボード)・トラックをソングに合わせて再生できます。リアルタイム(キーボード)・トラックは、メイン・ページの右半分に表示されます。このメイン・ページを表示するには、Song Play モードの任意のページで[EXIT/NO]キーを押します。別のモードが選択されているときは、[SONG PLAY]キーを押して Song Play モードに入ります。[TRK.SELECT]キーの LED が点灯または点滅している場合は、[TRK.SELECT]キーを 1 回または 2 回押して LED を消灯させるとリアルタイム・トラックが表示されます。

B.SEQ Backing Sequence モードに入ります。リアルタイム・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しいソングを録音したり、新規のスタンダード MIDI ファイルとして保存できます。

SONG Song モードに入ります。ソングの再生、録音、編集ができます。

PROGRAM Program モードに入ります。キーボード上で個々のサウンド・プログラムを再生、編集します。

DEMO [STYLE PLAY]と[SONG PLAY]の 2 つのキーを同時に押してデモ・モードを選択します。このモードでは本機が持つ音楽表現力を理解いただくためのデモ・ソングを再生します。

6. [GLOBAL]キー

さまざまなグローバル設定を行う Global Edit モードを呼び出します。この Global Edit モードは、動作中の操作モード画面の上にオーバーラップして表示されます。[EXIT/NO]キーを押すと、操作モード画面に戻ります。

7. [SD CARD]キー

ファイルやSDカードのさまざまな操作(ロード、セーブ、フォーマットなど)を行う Card Edit モードを呼び出します。この Card Edit モードは、動作中の操作モード画面の上にオーバーラップして表示されます。[EXIT/NO]キーを押すと、操作モード画面に戻ります。

8. [MEMORY (TIE)]キー

Lower とコード・メモリー機能を、オンまたはオフにします。このキーの状態と Memory Mode の設定(Style Play モードのメニュー画面、page 24 - Pref: Ctl (Gbl))の組み合わせによって、動作が異なります(P.48「Memory Mode」参照)。

例えば Memory Mode で "Chord + Lower" を選択した場合:

オン 次の音またはコードを弾くまでの間、スプリット・ポイントより左の音、そして自動伴奏のコードは、鍵盤から指を離してもメモリーに保存されます。

オフ 鍵盤から指を離すと同時に、音とコードは解除されます。

▶このキーは Song モードの**[TIE]**キーとしても使用します。(「13. Song モード」をお読みください。)

9. [BASS INV. (REST)]キー

ベースの転回機能をオンまたはオフにします。

オン 転回されたコードの最低音(押さえたコードの中で一番低い音)をコードのルート(根音)として常に検知します。アレンジャーに Am7/G や F/C のような複合コードを指定することができます。

オフ 最低音は他のコードの音と共に読み込まれますが、常にルート(根音)とは見なされません。

▶このキーは Song モードの**[REST]**キーとしても使用します。(「13. Song モード」をお読みください。)

10. [MAN. BASS]キー

マニュアル・ベース機能をオンまたはオフにします。

Note: [MAN. BASS]キーを押すと、ベース・トラックの音量が自動的に最大になります。[MAN. BASS]キーをオフにすると、ベース・トラックの音量が元の音量に戻ります。

オン ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏の演奏が止まり、鍵盤の Lower 部分でベース・トラックをプレイできます。[CHORD SCANNING]セクションの[LOWER]キーを押すと、自動伴奏が再スタートします。

オフ スタイルによるベース・トラックが自動的に再生されます。

11. [SPLIT POINT (<)] キー ▶GBL

このキーを押したままにすると、Split Point ウィンドウが開きます。このウィンドウが開いている間にキーボード上でスプリット・ポイントにしたい鍵盤を弾くと、そのスプリット・ポイントが設定されます。設定できたら、[SPLIT POINT (<)]キーを離します。

選択したスプリット・ポイントの音符を保存するには、[GLOBAL]キーを押してから[WRITE]キーを押して、グローバル設定をメモリーに保存します(P.122「Write Global ページ」参照)。

▶このキーは、Backing Sequence モードと Song モードで[<]キー(1 つ前のイベント選択)としても使用します(「12. Backing Sequence モード」、「13. Song モード」をお読みください)。

12. [G.QUANTIZE (>)] キー

このキーを押すと、グルーヴ・クォンタイズ(Groove Quantize)ウィンドウが開きます。ソング(シーケンサー1 のみ)に適用するリアルタイム・グルーヴの分解能(クォンタイゼーション)を選択できます。P.68「Groove Quantize ページ」を参照してください。

▶このキーは、Backing Sequence モードと Song モードで[>]キー(1 つ後のイベント選択)としても使用します(「12. Backing Sequence モード」、「13. Song モード」をお読みください)。

13. [TEMPO] 🔒(テンポ・ロック) キー

テンポ・ロック機能をオンまたはオフにします。

オン 異なるスタイルやパフォーマンスを選択してもテンポは変わりません。ダイヤルや[TEMPO]キーを使ってマニュアルでテンポの調節もできます。

オフ 異なるスタイルやパフォーマンスを選択すると、それに設定されているテンポ値が自動的に選択されます。

14. SINGLE TOUCH キー

シングル・タッチ機能をオンまたはオフにします。

オン 任意のスタイルを選択すると、シングル・タッチ・セッティング(STS1)が自動選択され、そのスタイルのトラックやエフェクトと一緒にリアルタイム・トラック、エフェクトが変わります。

オフ 任意のスタイルを選択すると、そのスタイルのトラックやエフェクトを変更しても、リアルタイム・トラックは変わりません。

15. STYLE セクション (テンキー)

このセクションにあるキーを使ってスタイル選択(Style Selection)ウィンドウを開き、スタイルを選択します。詳細は、P.20「スタイルの選択」を参照してください。

左端のキーを繰り返し押して、スタイル・バンクを選択します。

上の LED が点灯
上列のスタイルが選択されます。

下の LED が点灯
下列のスタイルが選択されます。

スタイル・バンクと名称について

「8/16 BEAT 1」~「WORLD 3」スタイルと「LATIN 1」~「TRAD」スタイルは標準のスタイルとしてプロテクトがかかっています。このプロテクトは、解除することができます。P.138「Fact. (Factory) Style Protect」を参照してください。

「DIRECT SD」スタイルは、SD カード上のスタイルを、メモリーへロードせずにそのまま使えます。P.36「DIRECT SD バンク」を参照してください。

「USER 1」~[USER 3]スタイルには、SD カードから新しいスタイルをロードできます。

スタイル・バンクの各キーには 2 つのページ画面があり、それぞれ最大 8 つのスタイルがあります。[PAGE – / +]キーで希望のスタイルを探します。

スタイルが入っている元のバンクを表示させるショートカット

スタイルの入っている元のバンクを簡単に表示できます。[SHIFT]キーを押しながら、STYLE セクションの一番左のキーを押します。元のバンク名を表示したメッセージ・ウィンドウが開きます。[SHIFT]キーを離すとウィンドウが閉じます。

選択したバンクの各ページを表示するショートカット

選択したバンクのキーを押すたびに、そのバンクの各ページが順に表示されます。

▶STYLE セクションの各キーは、ページによってはテンキーの役割を果たすことがあります。(P.67「番号の付いたソングの選択」参照)

16. [FADE IN/OUT] キー ▶STYLE

スタイルを再生していないとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・イン(音量がゼロから最大値に変化)しながら再生を始めます。

スタイルを再生しているとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・アウト(音量が徐々に小さくなる)しながら再生を停止します。

スタイルを開始、停止するときに、[START/STOP]キーを押す必要はありません。

17. [VARIATION 1 ～ 4] キー ▶PERF ▶STYLE

選択しているスタイルの1～4のバリエーションを選択します。それぞれ1～4のバリエーションはパターンとサウンドが違います。

▶これらのキーは、Song モードで音符の長さを設定するキーとしても使用します(「13. Song モード」をお読みください)。

18. [FILL 1 ～ 2] キー ▶PERF ▶STYLE

フィル・インを再生します。キーを2度押す(LED が点滅)とループ再生し、他のスタイル形式(「FILL」、「INTRO」、「VARIATION」など)を選ぶとループは終了します。

▶これらのキーは、Song モードで音符の長さを設定するキーとしても使用します(「13. Song モード」をお読みください)。

19. [COUNT IN/BREAK] キー ▶PERF ▶STYLE

スタイルを再生していないときにこのキーを押してから[START/STOP]キーを押すと、先頭に 1 小節のカウント・インが入り、その後スタイルの再生が始まります。

スタイルがすでに再生中のときにこのキーを押すと、ブレイクが入ります。ブレイクはキックとクラッシュだけが先頭に入った空の1小節です。キーを2度押すと、このブレイクがループ再生され、他のスタイル形式(フィル、イントロ、バリエーションなど)を選択すると、ループを終了します。

20. [ENDING 1 ～ 2] キー ▶PERF ▶STYLE

スタイル再生中、このキーでエンディングを再生させスタイルを停止します。このキーを押すと、エンディングに入りスタイルが停止します。スタイル停止中、このキーを押すとイントロの追加として機能します。

キーを2度押すとLED が点滅し、エンディングをループ再生します。ループを終了するときは、別のスタイル形式(「FILL」、[INTRO]、「VARIATION」など)を選びます。

▶Song モードでは、[ENDING1]キーは**付点**キー、[ENDING2]キーは**三連符**キーとして使用します(「13. Song モード」をお読みください)。

Note: エンディング1はコード進行のある短いシーケンス、エンディング2は最後に認識されたコードで再生されます。

21. [INTRO 1 ～ 2] キー ▶PERF ▶STYLE

アレンジャーをイントロ・モードに設定します。1 つを選択してスタイルをスタートさせると、選択したイントロでスタートします。イントロの LED はイントロの終わりで消灯します。

キーを2度押すとLED が点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するときは、別のスタイル形式(「FILL」、「INTRO」、「VARIATION」など)を選びます。

Note: イントロ1はコード進行のある短いシーケンス、イントロ2は最後に認識されたコードで再生されます。

22. [START/STOP] キー

スタイルのプレイをスタート、ストップします。

SHIFT 本機または MIDI OUT 端子に接続された機器上で、音が鳴りやまないとき、コントローラーをリセットするときに、[START/STOP]キーと[SHIFT]キーとを同時に押します。

23. [SYNCHRO START/STOP] キー

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能をオンまたはオフにします。繰り返し押すと機能は START → START+STOP → OFF に変わり、それに合わせて LED が点灯します。

[START]LED 点灯
この LED 点灯時、コード検知領域(通常はスプリット・ポイントより低音域側)でコードを弾くと、スタイルが自動的に再生します。コードの認識については、P.11「[CHORD SCANNING]セクション」を参照してください。

[START]LED +[STOP]LED 共に点灯
2 つの LED が点灯している状態で、鍵盤から指を離すと、再生しているスタイルが一時的にストップします。再びコードを弾き始めるとスタイルの再生も再スタートします。

[START]LED +[STOP]LED 共に消灯
シンクロ機能がオフになります。

▶このキーは、Backing Sequence モード、Song モードでは**[DELETE]**キーとして使用します(「12. Backing Sequence モード」、「13. Song モード」をお読みください)。また、テキスト入力時に選択した文字を削除するときにも使います。

24. [TAP TEMPO/RESET] キー

このキーはスタイルの状況(Stop/Play)により機能が変わります。

Tap Tempo
スタイルが再生されていないときは、ビート(拍子)に合わせてこのキーを押し、テンポを決めます。最後に、打ち込んだテンポで伴奏がスタートします。

RESET
スタイルの再生中にこのキーを押すと、スタイルのパターンが1つ前の強拍に戻ります。

▶このキーは、Backing Sequence モード、Song モードでは**[INSERT]**キーとして使用します(「12. Backing Sequence モード」、「13. Song モード」をお読みください)。また、テキスト入力時にカーソル位置で文字を挿入するときにも使います。

25. [WRITE/CARD IN USE] キー

Style Play モードでこのキーを押すと、Write ウィンドウが開きます。このウィンドウではトラックすべてをパフォーマンスに保存したり、リアルタイム(キーボード)・トラックをシングル・タッチ・セッティング(STS)に、また伴奏トラックをスタイル・パフォーマンスに保存したりします。(P.38「Write to ウィンドウ」参照)

Global Edit モードでこのキーを押すと、グローバル・パラメーターがメモリーに保存されます(P.122「Write Global ページ」参照)。

▶このキーの LED は **CARD IN USE** インジケーターとしても機能し、カード・スロット使用中に点灯します。

26. [ENSEMBLE] キー

▸PERF ▸STS

アンサンブル機能をオンまたはオフにします。オンのときは右鍵盤のメロディーに、左鍵盤で入力したコードに沿ってハーモニーが加わります。

Note: アンサンブル機能は、鍵盤が Split モードで Lower Chord Scanning モード設定時のみ動作します。

27. [RECORD] キー

Style Play モード時にこのキーを押すと、Style Record モードへ入ります。

Backing Sequencer モード時にこのキーを押すと、Song Record モードへ入ります。

28. [MENU] キー

現在の操作モードやエディット・モードのメニュー・ページを開きます。メニュー・ページを開いたら、VOLUME/VALUE キーを押して対応するエディット・ページにジャンプしたり、[PAGE − / +]キーで各ページを表示します。操作が済んだら[EXIT/NO]キーを押して、現在の操作モードのメイン・ページに戻るか、エディット・モードを終了します。

各ページがどこにどんな順序で表示されるかについては、各操作モード、エディット・モードをお読みください。

29. [PAGE − / +] キー

[MENU]キーでメニュー・ページを表示させたら、このキーで操作モードやエディット・モードのエディット・ページを次々と表示させます。[EXIT/NO]キーを押すと、エディット・ページから、現在の操作モードのメイン・ページへ戻るか、Global Edit モードまたは Card Edit モードを終了します。

また、スタイル選択(Style Selection)ウィンドウ、プログラム選択(Program Selection)ウィンドウの各ページを選択することもできます。

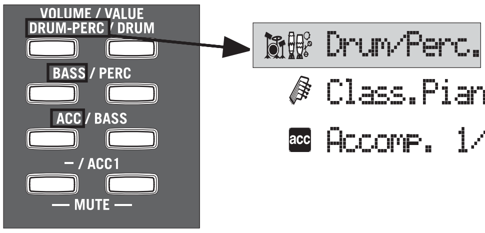
30. VOLUME/VALUE (MUTE) キー [A] 〜 [H]

▸PERF ▸STYLE ▸STS

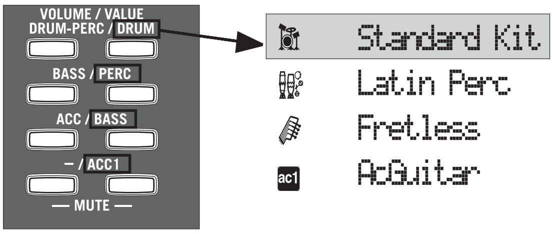
本書では VOLUME/VALUE(MUTE)セクションで横に並んだ 2 つのキーをペアとして、それぞれ VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]と呼びます。P.13「画面とユーザー・インターフェース」を参照してください。

対応するトラック名がVOLUME/VALUEキー[A]〜[H]の上に表示されています。これらのキーの名前は、Style Play モードのメイン・ページで表示されるトラックに対応しています。

- VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]の左側のキーは、メイン・ページで使用し、リアルタイム・トラック、スタイル・トラックがグループに入っています。



- VOLUME/VALUEキー[A]〜[H]の右側のキーは、スタイル・トラックのページで使用し、伴奏トラックを表示します。



P.15「記号とアイコン」を参照してください。
これらのキーを使って、画面に表示されるコマンドや機能を実行します。

項目の選択 画面上で対応する項目を選択します(例:トラック、パラメーター、コマンドなど)。左右のどちらのキーも同様に使えます。

音量の調節 任意のモードのメイン・ページでトラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]でそのトラックの音量を調節します。左のキーで音量を小さく、右のキーで音量を大きくします。

ミュート設定、解除
VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを同時に押すと、該当トラックがミュートされ、もう 1 度両方同時に押すと、ミュートが解除されます。

SOLO 設定、解除

SHIFT [SHIFT]　スタイル・プレイ、ソング・プレイ、Song モードのいずれかのとき、トラックの 1 つをソロにします。[SHIFT]キーを押しながら、ソロにしたいトラックに対応する VOLUME/VALUE キーを押します。

ソロ・モードを解除するには、[SHIFT]キーを押しながら、ソロ解除したいトラックに対応する VOLUME/VALUE キーを押します。

VALUE(バリュー)機能

該当するパラメーターの値を変更します。左のキーで値を小さく、右のキーで値を大きくします。

31. [TRK.SELECT (Track Select)] キー

選択した操作モードにより、さまざまなトラック・ビュー・モードを切り替えます。

STYLE PLAY モード

リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックを切り替えます。

SONG PLAY モード

メイン・ページ(リアルタイム / キーボード・トラック)、ソング・トラック 1 〜 8、ソング・トラック 9 〜 16 を切り替えます。

SONG モード メイン・ページ、ソング・トラック 1 〜 8、ソング・トラック 9 〜 16 を切り換えます。

[TRK.SELECT]キーの LED の状態で、現在のページ・ビューがわかります。

LED 消灯時 メイン・ページ(リアルタイム・トラックまたはソング・コントロール)

LED 点灯時 2 ページ目(スタイル・トラックまたはソング・トラック 1 〜 8)

LED 点滅時 3 ページ目(ソング・トラック 9 〜 16)

32. SINGLE TOUCH SETTING [F-1] 〜 [F-4] ファンクション・キー

Style Play モードまたは Backing Sequence モードのメイン・ページが表示されているときは、シングル・タッチ・セッティングを選択します。各スタイルには最高 4 種類のシングル・タッチ・セッティング(STS)が含まれており、1 つのキーを押すだけで、リアルタイム・トラックに割り当てられている音色やエフェクトを、自動設定します。[SINGLE TOUCH]キーの LED が点灯していると、スタイルを選択した時点で自動的に STS が選ばれます。

▶エディット・モードではファンクション・キーとして機能し、画面上の対応する項目を選択します。

33. [SHIFT] キー

このキーを押しながら他の特定のキーを押すと、そのキーの別の機能を呼び出すことができます。

34. [TEMPO/VALUE] セクション

ダイヤルと[DOWN/ −]、[UP/ +]キーで、テンポのコントロール、LCD 画面上で選択したパラメーター値の指定、また Song Select と Card Edit モードのページで、ファイル・リストのスクロールができます。

[VALUE]LED が点灯してこのセクションのステータスを示します。

ダイヤル ダイヤルを時計回りに回して、値やテンポを上げます。反時計回りに回して値やテンポを下げます。

SHIFT [SHIFT]キーを押しながらこのダイヤルを使うと、テンポのコントロールとしてのみ機能します。

[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キー

[DOWN/ −]キーは値やテンポを下げ、[UP/ +]キーは値やテンポを上げます。

SHIFT [SHIFT]キーを押しながらどちらかのキーを押すと、テンポは選択したスタイルに保存されている値にリセットされます。

35. VALUE LED

ダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーの機能を表示するインジケーターです。

LED 点灯時 ダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーは画面上で選択されたパラメーターの値を変更します。

LED 消灯時 ダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーはテンポをコントロールします。

36. [EXIT/NO] キー

メッセージに応答したり現在のウィンドウやモードを終了したりします。

- ダイアログ・ボックスを閉じます。
- 画面に表示されたメッセージに対して「いいえ」と答えたいときに押します。
- メニュー・ページを閉じます。
- 現在の操作モードのメイン・ページに戻ります。
- Global Edit モードまたは Card Edit モードを終了し、現在の操作モードのメイン・ページに戻ります。
- スタイル、パフォーマンス、プログラムの各選択ウィンドウを閉じます。

37. [ENTER/YES] キー

メッセージに応答したり、現在の選択肢を確定したりします。

- 画面に表示されたメッセージに対して「はい」と答えるときに押します。
- コマンドを確定、実行します。

38. [DISPLAY HOLD] キー

ディスプレイ・ホールド機能をオンまたはオフにします。

オン プログラム選択(Program Selection)ウィンドウなどのように、一定時間を経過すると自動的に閉じるウィンドウを開くと、[EXIT/NO]キーを押すか任意の操作モード・キーを押すまでは、ウィンドウが閉じません。

オフ 一定時間を経過するか、ウィンドウ内で任意の項目を選択すると、ウィンドウが閉じます。

39. [CHORD SCANNING] セクション ▸PERF ▸STS

Style Play、またはBacking Sequenceモードでは、アレンジャー機能がコードを認識する方法を指定します。

[LOWER] コードはスプリット・ポイントより低音域側で検知されます。コードを形成するために必要なノートの数は、Chord ScanningモードのChord Recognitionパラメーターで指定します(P.47「ChrdRecMode (Chord Recognition Mode)」参照)。

[UPPER] コードはスプリット・ポイントより高音域側で検知されます。アレンジャーにコードを認識させるときは、常に3音以上のノートを弾く必要があります。

フル(両方のLEDが点灯)
コードは鍵盤全体で検知されます。アレンジャーにコードを認識させるときは、常に3音以上のノートを弾く必要があります。

オフ(両方のLEDが消灯)
コードの検知はしません。[START/STOP]キーを押すと、ドラムとパーカッション・トラックの伴奏のみが再生されます。

40. [KEYBOARD MODE] セクション ▸PERF ▸STS

4つのキーボード(リアルタイム)・トラックを鍵盤上に配置します。

[SPLIT] Lowerトラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、UPPER 1、UPPER 2、UPPER 3トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。初期設定では、このキーボード・モードを選ぶと自動的に Lower Chord Scanning モードが選ばれます (P.47「ChrdRecMode (Chord Recognition Mode)」参照)。

[FULL UPPER]
UPPER 1、UPPER 2、UPPER 3 トラックが鍵盤全体を使用します。Lower トラックは使用しません。初期設定では、このキーボード・モードを選ぶと自動的にFull Chord Scanningモードが選ばれます(P.47「ChrdRecMode (Chord Recognition Mode)」参照)。

41. [STYLE CHANGE] キー

スタイル・チェンジ機能をオンまたはオフにします。

オン パフォーマンスを選ぶと、パフォーマンスに保存されているスタイル・ナンバーに従い、スタイルが変更されます。

オフ パフォーマンスを選んでも、スタイルとスタイル・トラックの設定は変更されません。リアルタイム(キーボード)・トラックの設定のみが変わります。

42. PERFORM. キー

このキーを押すと、[PROGRAM/PERFORMANCE]セクションでパフォーマンスを選択できます。

43. PROGRAM キー

このキーを押すと、[PROGRAM/PERFORMANCE]セクションでプログラムを選択し、選択中のトラックに割り当てられます。

44. [PROGRAM/PERFORMANCE] セクション

▸PERF ▸STYLE ▸STS

これらのキーを使って Program Select、または Performance Select ウィンドウを開き、プログラムまたはパフォーマンスを選択します(P.19「パフォーマンスの選択」、P.20「プログラムの選択」参照)。保存されているプログラムについては、P.150「プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)」を参照してください。

左端のキーは上下のプログラム、またはパフォーマンス・バンクの列を選択します。これを繰り返し押して列を選択します。(上下の LED が順に点灯した後、もう1度このキーを押すと、両方のLEDが消灯します。)

上のLED が オン
上の列のプログラム、またはパフォーマンスが選択されます。

下のLED がオン
下の列のプログラム、またはパフォーマンスが選択されます。

フロント・パネル上の**プログラム・バンク**は楽器名で、**パフォーマンス・バンク**は番号(1～10:0 = Bank 10)で識別されています。

プログラム・バンクと名称について
「PIANO」～「SFX」までは標準のサウンドで、直接変更することはできません。

Program モードでエディットしたサウンドは、「USER 1」、「USER 2」へライトすることができます。また、「USER 1」、「USER 2」のプログラムには、SD カードから新しいプログラムをロードすることができます。

「USER DK」には新しいドラム・キットをロードすることができます。

それぞれのプログラム・バンクは複数のページで構成されており、各ページには最大8つのプログラムがあります。[PAGE – / +]キーでページ画面を切り換えます。

パフォーマンス、プログラムの入っている元のバンクを表示させるショートカット
パフォーマンスまたはプログラムの入っている元のバンクを簡単に表示できます。[SHIFT]キーを押しながら、PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押します。元のバンク名を表示したメッセージ・ウィンドウが開きます。[SHIFT]キーを離すとウィンドウが閉じます。

選択したバンクの各ページを表示するショートカット
選択したバンクのキーを押すたびに、そのバンクの各ページが順に表示されます。

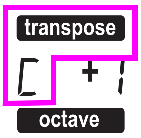
45. [PAD (1～4、STOP)] キー ▸PERF ▸STS

プログラム可能なパッドで、サウンド・エフェクトを再生することができます。繰り返し再生されるサウンドを停止するときは、[STOP]キーを押します(P.219「パッドに割り当て可能なサウンドのリスト」参照)。

各パッドは、それぞれ1～4のパッド・トラックに対応しています。

46. [TRANSPOSE] キー ▸PERF ▸STYLE

本機全体を半音単位でトランスポーズします(マスター・トランスポーズ、Master Transpose)。トランスポーズの量はLCD画面の右上部に表示されています。



両方のキーを同時に押すとマスター・トランスポーズがゼロになります。

Note：マスター・トランスポーズはDrumモードに設定されたトラック（ドラム、パーカッション・トラックを他のモードに変えたとしても）には影響がありません。P.43「page 14 - Track: Mode」、P.75「page 7 - Track: Mode」を参照してください。

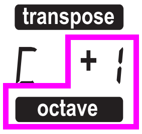
[♭]　マスター・トランスポーズを半音下げます。

[#]　マスター・トランスポーズを半音上げます。

47. [OCTAVE] キー

▶PERF ▶STYLE ▶STS

選択したトラックを、1 オクターブ単位（12 半音、最大 2 オクターブ）でトランスポーズします。オクターブのトランスポーズ量は、LCD 画面の右上部に表示されています。



[−]と[+]キーを両方押すと、オクターブ・トランスポーズがゼロになります。

Note：オクターブ・トランスポーズは、Drum モードに設定されたトラック（ドラム、パーカッション・トラックを他のモードに変えたとしても）には影響がありません。

[−]　選択したトラックを 1 オクターブ下げます。

[+]　選択したトラックを 1 オクターブ上げます。

48. [BALANCE] スライダー

Song Playモードで、内蔵の2つのシーケンサーの音量バランスをとります。スライダー位置が左端にあるときはSEQUENCER 1だけが聞こえ、右端にあるときは SEQUENCER 2 だけが聞こえます。中央にあるときは両方のシーケンサーが最大の音量で再生します。

49. [SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール

本機には 2 つのシーケンサー（SEQUENCER 1、SEQUENCER 2）が搭載されており、それぞれにトランスポート・コントロールがあります。

[<<]、[>>]　巻き戻しと早送りです。ソングの再生中に使うと、前後に移動します。

1 度押すとソングの 1 小節前、または後に移動します。押し続けると、手を離すまでソングをスクロールします。

SHIFT Jukebox モード（SEQUENCER 1）で、[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、Jukeboxリストの前後のソングをスクロールします。（P.76「page 9 - JB List（ジュークボックス）」参照）

[PAUSE]　ソングの現在位置で一時停止します。[PAUSE]キーまたは[PLAY/STOP]キーを押すと、ソングの再生を再開します。

[PLAY/STOP]

現在のソングを再生、停止します。ソングを停止すると、ソング・ポジションが 1 小節目（ソングの始め）に戻ります。

SHIFT Song Play モードで、[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、2 つのシーケンサーが同時にスタートします。（P.77「page 10 - Preferences (Gbl)」参照）

4. 画面とユーザー・インターフェース

画面には、本機の現在の状態(ステータス)と、パフォーマンス、エディット・パラメーター類が表示されます。パラメーターの選択は、画面両側のVOLUME/VALUEキー[A]～[H]を使います。また、各画面の最下行に表示されるコマンドの選択は、[F-1]～[F-4]キーを使います。パラメーターの値を変更するには、VOLUME/VALUEキー[A]～[H]に対応する位置にある左(−)右(+)のキーを使います。

画面操作

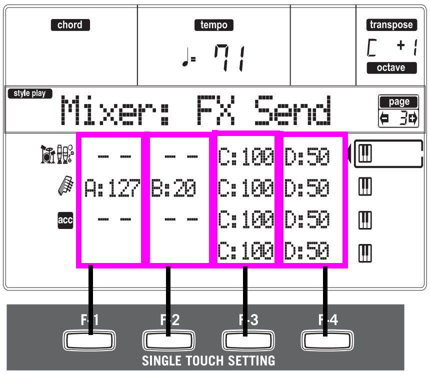
VOLUME/VALUE キー[A]～[H]と画面上のパラメーター

これらのキーを使って、その位置に対応する画面上のパラメーターやコマンドを選択したり、パラメーターの値の変更や、該当トラックの音量を変更します。

メイン・ページ表示時には、このキーでトラックを選択したり、トラックの音量の変更、トラックのミュートの設定 / 解除を行います。P.9「VOLUME/VALUE(MUTE)キー[A]～[H]」を参照してください。

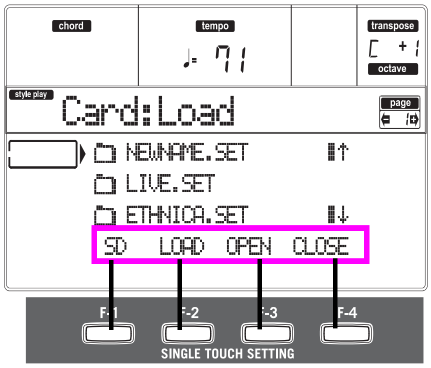
[F-1]～[F-4]キー

エディット・ページ表示時に、下の例のように 4 種類のパラメーターが横に並んでいる場合にこのキーを使います。



まずVOLUME/VALUEキー[A]～[H]で行を選択し、[F-1]～[F-4]キーで列を選択します。

Card Edit モードでは、[F-1]～[F-4]キーで、画面最下行のページ・コマンドを選択します。



P.10「SINGLE TOUCH SETTING [F-1]～[F-4]ファンクション・キー」を参照してください。

[PAGE − / +]キー

現在表示されているエディット・ページの前後のページを選択します。スタイルまたはプログラムを選択しているときは、スタイルまたはプログラムの別のページを選択します。P.9「[PAGE − / +]キー」を参照してください。

[MENU]キー

現在の操作モードまたはエディット・モードのメニュー・ページを開きます。メニュー・ページでは VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、ジャンプ先のエディット・セクションを選択します。

[TRK.SELECT]キー

各操作モードに含まれているトラック数は異なります。

Style Play モード

リアルタイム・トラック:4、スタイル・トラック:8、パッド:4

Song Play モード
　リアルタイム・トラック:4、ソング・トラック:16x2、パッド:4

Backing Sequence モード
　リアルタイム・トラック:4、スタイル・トラック:8、パッド:4

Song モード　ソング・トラック:16

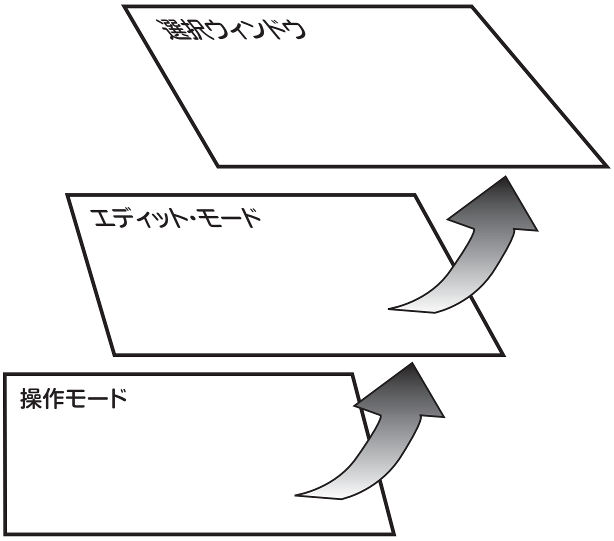
画面では1度に最高8つのトラックまでを表示できます。トラック数がそれ以上ある場合は、[TRK.SELECT]キーで残りのトラックを表示させます。たとえば Style Play モードでは、このキーを押すと、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックの計 8 つのトラック表示から、残りのトラックの表示に切り替わります。

インターフェースの構造

本機の複数機能をコントロールするオペレーティング・システムによって、ユーザー・インターフェースも「階層状」のレイヤー構造になっています。このレイヤーは常にアクティブ(有効)であり、一番下の階層から以下の順で重なっています。

- 操作モード(Style Play、Backing Sequence、Song Play、Song、Program)
- エディット・モード(Global Edit、Card Edit)
- 選択ウィンドウ(Style Selection、Song Selection、Program Selection、Performance Selection)

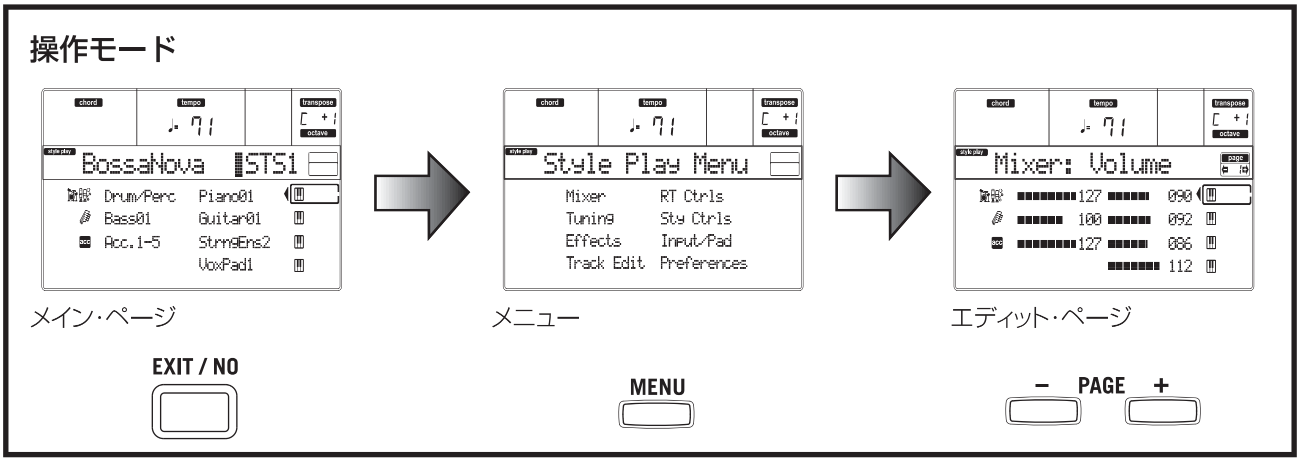
エディット・モードに入ったり、ページを選択したりしても、現在の操作モードはバックグラウンドで作動しています。



操作モード
(下図を参照してください。)一番下の階層である操作モードは常にアクティブ(有効)になっています。現在の操作モードは、MODE セクションの[STYLE PLAY]、[B.SEQ]、[SONG PLAY]、[SONG]、[PROGRAM]の各キーのインジケーターの点灯でわかります。画面上にもそのモードのアイコンが点灯します。

操作モードのインターフェース画面は、メイン・ページ(スタイル、ソング、プログラムなどを再生するページ)、メニュー・ページ、複数のエディット・ページから構成されています。

[MENU]キーを押すとメニューが表示されます。[MENU]キーと[PAGE－/＋]キーを使って、エディット・ページ間を切り替えます。[EXIT/NO]キーを押すとメイン・ページに戻ります。



エディット・モード

(下図を参照してください。)[GLOBAL]キーまたは[SD CARD]キーを押すと、現在の操作モードの上にエディット・モードの画面が表示されます。[EXIT/NO]キーを押すと、現在の操作モードに戻ります。

エディット・モードのインターフェースは、メニューと複数のエディット・ページから構成されています。[MENU]キーと[PAGE－/＋]キーでエディット・ページ間を切り替えます。

選択ウィンドウ

STYLEセクション、またはPROGRAM/PERFORMANCEセクションの任意のキーを押すと、選択ウィンドウが開きます。ウィンドウ内の項目を選択するか、[EXIT/NO]キーを押すと、ウィンドウは閉じます。

ただし、[DISPLAY HOLD]キーのLEDが点灯している間は、項目を選択してもウィンドウは閉じません。[EXIT/NO]キーを押すとウィンドウが閉じ、ウィンドウの下に隠れていたページに戻ります。

メッセージ・ウィンドウ

エラーや誤操作を告げるメッセージが画面に表示されることがあります。

```
Not a Standard
MIDI File
```

[ENTER/YES]キーか[EXIT/NO]キーを押すと、このウィンドウが閉じます。

また、下図のように「Are you sure?(よろしいですか？)」と回答を求めるメッセージが表示されることもあります。

```
Are you sure?
ENTER=Ok, EXIT=Cancel
```

「はい」と答えるには[ENTER/YES]キーを、「いいえ」と答えるには[EXIT/NO]キーを押します。

記号とアイコン

カスタム画面に表示されるアイコンと記号は、パラメーターのステータスや画面内容を表示します。

	リアルタイム(キーボード)・トラック(UPPER 1 ～ 3、LOWER)
	ドラム・トラック(スタイル・トラック・ビュー)
	パーカッション・トラック(スタイル・トラック・ビュー)
	グループに入ったドラムとパーカッションのトラック
	ベース・トラック(スタイル・トラック・ビュー)
acc	グループに入った伴奏トラック。グループに入った5つの伴奏トラック(ACC 1 ～ 5)を表示します。
ac1 ac5	伴奏トラック(スタイル・トラック・ビュー)
1 16	シーケンサー・トラック
	選択されたトラックまたはパラメーター。これが表示されているときは、その項目の編集ができます。
(アイコンなし)	該当トラックがミュートされており、キーボード上で再生できません。

グレー表示のパラメーター

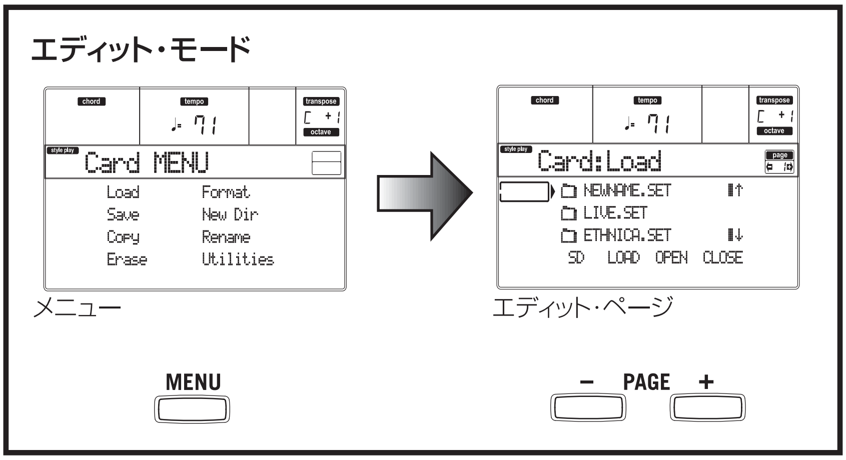
現在使用できないパラメーターはグレー表示(文字がはっきり表示されない状態)となります。以下は、通常のパラメーター表示と、使用できないグレー表示のパラメーター例です。

Bottom:G-1 Top:C8

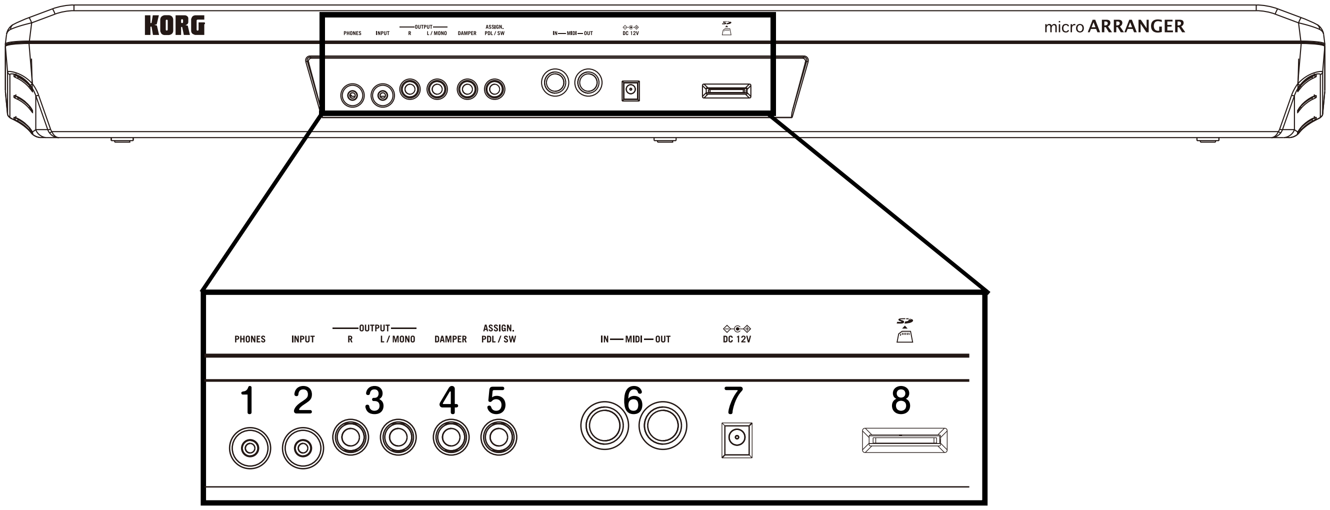
明確な線で表示された文字

Bottom:G-1 Top:C8

グレー表示の文字



5. リア・パネル



1. [PHONES] ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続するステレオ・ミニ端子です。インピーダンスが16～200Ω(50Ω 推奨)の範囲内のヘッドホンをお使いください。ヘッドホン・ディストリビューターを使うと、複数のヘッドホンが同時に使えます。

2. [INPUT] 入力端子

他のキーボード、シンセサイザー、パワードタイプではないミキサーの出力、CD プレーヤー、テープデッキなどを接続するステレオ・ミニ端子です。入力信号は自動的に本体スピーカーと、出力端子、ヘッドホン端子に送られます。

3. [OUTPUT] 出力端子

オーディオ信号をミキサーや PA システム、パワード・モニター、ステレオ・システムに出力するアンバランス型端子です。出力レベルの調整は [MASTER VOLUME] スライダーを使います。

4. [DAMPER] ペダル端子

コルグPS-1、PS-3やDS-1Hのような**ダンパー・ペダル**を接続します。

5. [ASSIGN. PDL/SW] ペダル端子

コルグ EXP-2 や XVP-10(エクスプレッション・ペダル)のような**コンティニュアス・タイプのペダル**を接続します。

6. [MIDI] 端子

MIDI 端子を介して、外部コントローラー(マスター・キーボード、MIDI ギター、ウィンド・コントローラー、MIDI アコーディオン等)、拡張音源モジュール、シーケンサーやエディターを、起動させた PC に接続します。

IN　コンピューターやコントローラーから、MIDI データを受信します。この端子を、外部コントローラーやコンピューターの MIDI OUT 端子に接続します。

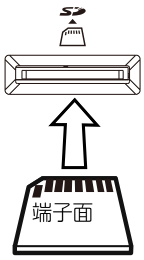
OUT　本機のキーボード、コントローラー、シーケンサーで生成した MIDI データを送信します。この端子をエクスパンダーやコンピューターの MIDI IN 端子に接続します。

7. [DC 12V] 端子

付属の AC アダプターを接続します。

8. SD カード・スロット

SD カード (SDHC カードを含む) の挿入はカチッと音がしてロックされるまでカード・スロットに挿入してください。取り出すときは、SD カードを一度押し込むと、カードが外に出てきます。



Note: カードの取り扱いについては、SDカードに付属の取扱説明書をよくお読みください。

Note: SDカードは挿入方向や表裏に注意し、確実に奥まで差し込んでください。また、無理な挿入はしないでください。

Basic Guide

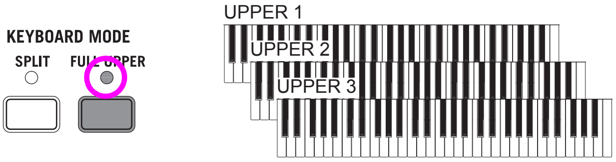
6. 基本操作

キーボード上での演奏

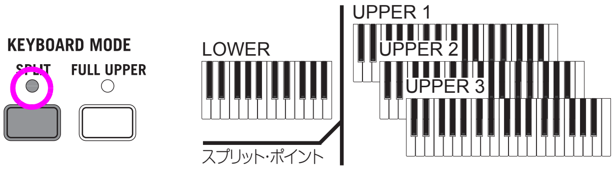
まずは鍵盤を弾いてみましょう。リアルタイム・トラックのサウンドが聞こえます。リアルタイム・トラックは、UPPER 1～3、LOWERの4 種類があり、同時にすべて演奏することも、ミュート設定によっては一部だけを演奏することもできます。トラックのサウンドが聞こえない場合は、そのパートのミュート設定を確認してください。

トラックの配置にはいろいろな方法があります。KEYBOARD MODE セクションでは、キーボード上でトラックを配置する方法を選択します。

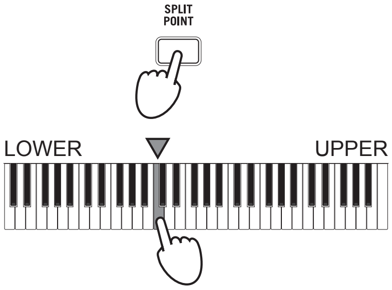
- [FULL UPPER]キーを押すと、鍵盤全域で UPPER 1 ～ 3 のトラックが演奏できます。ピアノのように、**全鍵盤を同じ音色で弾く**ときは、[FULL UPPER]キーを押します。



- [SPLIT]キーを押すと、**スプリット・ポイント**より右側の鍵盤域で UPPER 1 ～ 3 のトラックが、また左側の鍵盤域で LOWER トラックが演奏できます。



- [SPLIT POINT]キーを押しながら任意の鍵盤を 1 音弾くと、**弾いた鍵盤の位置がスプリット・ポイント**となり、鍵盤域が UPPER パートと LOWER パートに分かれます。



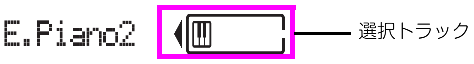
設定したスプリット・ポイントのノート(音名)を保存するには、[GLOBAL]キーを押してから[WRITE]キーを押して、メモリーにグローバル設定として保存します(P.122「Write Global ページ」参照)。

トラックの選択、ミュート設定と解除、ソロ設定と解除

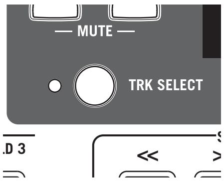
トラックの選択

VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。

選択したトラックのアイコンが四角い枠で囲まれます。

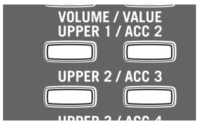


選択したいトラックが現在画面に表示されていない場合は、[TRK.SELECT]キーでトラックのリストをスクロールして表示させます。



ミュート設定と解除

VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックのミュート設定、解除をします。たとえば、本機に電源を入れると表示されるメイン・ページで、UPPER 1 トラックをミュートさせたいときは、[E]キー([UPPER 1/ACC2]キー)で、左右のキーを同時に押します。



ミュート / 再生状態は画面にアイコンで表示されます。

: 再生状態:トラックをキーボード上で再生できます。

(アイコンなし): ミュート状態:トラックはキーボード上で再生されません。

ソロ設定と解除

Style Play、Song Play、Song のいずれかのモードのとき、トラックの 1 つをソロ設定します。[SHIFT]キーを押しながら、ソロ設定したいトラックに対応するVOLUME/VALUEキーで、左右のキーを同時に押します。

ソロ設定を解除するには、[SHIFT]キーを押しながら、ソロ設定したトラックに対応するVOLUME/VALUEキーで、左右のキーを同時に押します。

パフォーマンスの選択

パフォーマンスは、プログラム一式とキーボード･トラック、スタイル･トラックの設定をセットにしたもので、複雑な設定の組み合わせを瞬時に呼び出せます。[STYLE CHANGE]キーのLEDが点灯しているときは、パフォーマンスに別のスタイルを選択することもできます。

ソロ演奏しているときでも、プログラムではなくパフォーマンスを使うことをおすすめします。というのは、パフォーマンスを使えば、プログラム音色とともに適切なエフェクト、トランスポーズ設定、その他のパラメーターを選択できるからです。

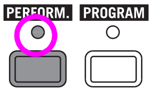
データのタイプ		パラメーター
リアルタイム･トラック	UPPER 1, UPPER 2, UPPER 3, LOWER	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick C&D Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Pads
スタイル･トラック	DRUM, PERCUSSION, BASS, ACC1, ACC2, ACC3, ACC4, ACC5	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range A&B Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Drum Mapping, Kick&Snare Assignation

その他のパフォーマンス･パラメーターはグローバルに保存されます。

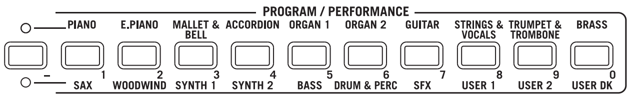
グローバル	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock

1. [PERFORM.]キーを押します。

   PROGRAM/PERFORMANCE セクションでパフォーマンスを選択できるようになります。



2. PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押して、10個のバンク(1～10)の上の列を選択するか(上の列のLEDが点灯)、下の列を選択します(下の列のLEDが点灯)。
3. [1]～[0]キーの1つを押して、選択したいパフォーマンスが入ったPROGRAM/PERFORMANCEバンクを選択します。



   パフォーマンス選択ウィンドウが表示されます。各バンクにはそれぞれ8つのパフォーマンスが入っています。

4. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でパフォーマンスを選択します。
5. [DISPLAY HOLD]キーの LED が点灯している場合は、[EXIT/NO]キーを押してこのウィンドウを閉じます。

[STYLE CHANGE]キー

パフォーマンスを選択すると、[STYLE CHANGE]キーの状態によってはスタイルが変更されます。(パフォーマンスを保存すると、その時点でのスタイル･ナンバーが常に保存されます。)

- [STYLE CHANGE]キーのLEDが点灯中は、パフォーマンスに保存されているスタイルが選択されます。
- [STYLE CHANGE]キーのLEDが消灯中は、スタイルは変更されません。

プログラムの選択

トラックが再生するプログラム(音色)を選択できます。プログラムを選択する前に、そのプログラムの割り当て先となるトラックを選択してください。

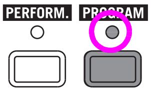
Note: スタイル・トラックに各種プログラムを割り当てるには、[TRK.SELECT]キーを押してスタイル・トラックを表示させせます。グループに入ったトラック(ドラム / パーカッション、または ACC)が選択されているときにプログラムを選択すると、そのプログラムは最後に選択されたトラックに割り当てられます。

バリエーション、フィルなどのスタイル・エレメントにも異なるプログラムを割り当てられるので、別のスタイル・エレメントを選択すると、プログラムの選択内容が自動的にリセットされてしまうことがあります。このリセットを避けるには、P.46「Prog (Program)」を参照してください。

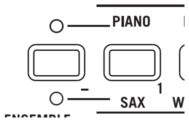
1. 画面の右側にある VOLUME/VALUE キー[E]～[H]で、プログラムを割り当てる先のリアルタイム(キーボード)・トラックを選択します。

2. [PROGRAM]キーを押します。

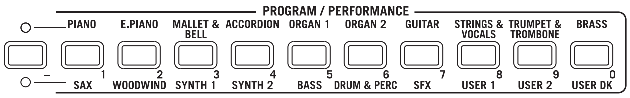
   PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでプログラムが選択できるようになります。



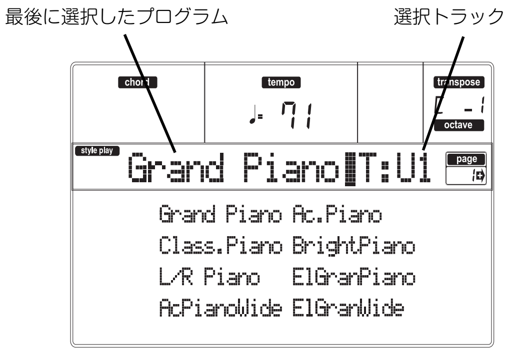
3. PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押して、プログラム・バンクの列(上列か下列)を選択します。



4. 使用したいプログラムが入ったPROGRAM/PERFORMANCE バンクを選択します。(プログラム・バンクの各キーには楽器名がラベル表示されています。)



   プログラム選択ウィンドウが表示されます。プリセット・プログラムのリストは、P.150「プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)」を参照してください。



5. 選択したバンクに入っている各プログラムを表示させるには、[PAGE – / +]キーを繰り返し押します。

   各バンクの画面ページは複数あり、それぞれ最高8個のプログラムが入っています。

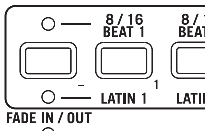
6. 使用したいプログラムを見つけたら、対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で選択します。

7. [DISPLAY HOLD]キーの LED が点灯している場合は、[EXIT/NO]キーを押してウィンドウを閉じます。

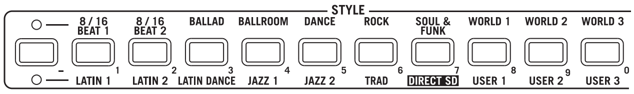
スタイルの選択

スタイルとは、ドラム、パーカッションなどのリズム・パターンと、キーボードやリズムなどのバッキング・パターンをセットにしたものです。内蔵メモリーから選択するか、またはSDカードから直接選択することができます(P.36「DIRECT SD バンク」参照)。

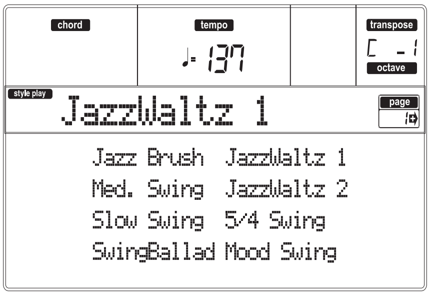
1. STYLE セクションの一番左のキーを押して、スタイル・バンクの列(上列か下列)を選択します。



2. 使用したいスタイルが入っているスタイル・バンクを選択します。



   スタイル選択ウィンドウが表示されます。



3. [PAGE – / +]キーを押してスタイル・ページを選択します。

   各バンクの画面は2ページあり、それぞれ8個のスタイルが入っています。

4. 使用したいスタイルを見つけたら、対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で選択します。

   Note: 新しいスタイルは次の強拍で入ります。

5. [DISPLAY HOLD]キーの LED が点灯している場合は、[EXIT/NO]キーを押してウィンドウを閉じます。

[SINGLE TOUCH]キー

スタイルを選択すると、リアルタイム(キーボード)·トラックが変更される場合があります。

- [SINGLE TOUCH]キーの LED が点灯中は、シングル·タッチ·セッティング(STS)#1 が自動選択され、リアルタイム·トラックが変更されます。キーボードに割り当てられたプログラムとキーボード·モードも変更される場合があります。
- [SINGLE TOUCH]キーの LED が消灯中は、リアルタイム·トラックは変更されません。

シングル·タッチ·セッティング(STS)の選択

シングル·タッチ·セッティング(STS)にはリアルタイム(キーボード)·トラックの設定が入っています。各スタイルには 4 種類の STS があり、画面の下にある SINGLE TOUCH SETTING [F-1]~[F-4] キーを押して呼び出します。

Note: STS を選択できるのは、Style Play モードか Backing Sequence モードのメイン·ページが表示されているときのみです。

キーボード·トラックの一括変更

キーボード·トラックに割り当てられたプログラムやエフェクトを、ワン·タッチで変更するには、パフォーマンスかシングル·タッチ·セッティング(Style Play モードのメイン·ページで、[F-1]~[F-4] キーを使用)を選択します。

スタイル、パフォーマンス、プログラムの入った元のバンクを表示させるショートカット

現在使っているスタイル、パフォーマンス、プログラムが元々入っているバンクを簡単に表示できます。[SHIFT]キーを押しながらSTYLEセクション、またはPROGRAM/PERFORMANCEセクションの一番左のキーを押します。元のバンクの名前を表示したウィンドウが開きます。

[SHIFT]キーを離すとウィンドウが閉じます。

7. チュートリアル

それでは実際に手順を追って、基本的な操作をマスターしましょう。

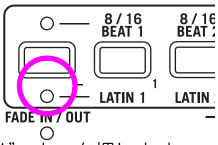
スタイルの演奏（自動伴奏）

スタイルは、バンドで自分が得意のソロを演奏するときの、残りのメンバーのような役割を持っています。本機には304種類のスタイルが入っています。

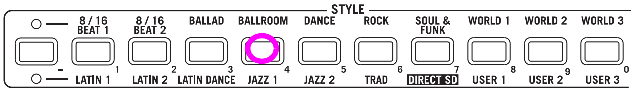
1. 好みの音楽スタイルを選択します。

本機には豊富なスタイルが用意されていますが、ここではジャズ・スタイルの “Jazz Brush” を選んでみましょう。

1. スタイルの 2 番目の列を選択します。STYLE セクションの一番左のキーを押して、キーの下にある LED を点灯させます。

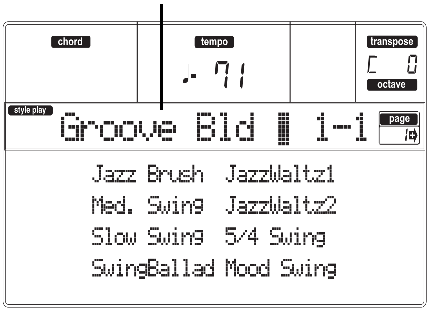


2. 次に、[4] “JAZZ 1” キーを押します。

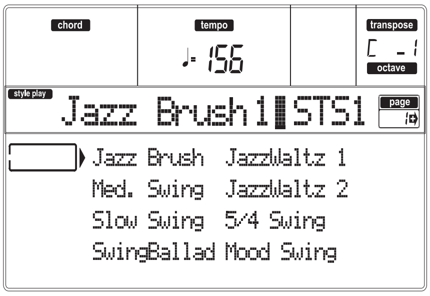


3. スタイル選択ウィンドウが表示されます。

現在選択中のスタイル

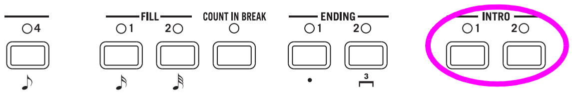


4. VOLUME/VALUE キー[A]の左右どちらかのキーを押して、“Jazz Brush” を選択します。



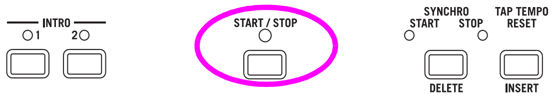
2. イントロを呼び出します。

スタイルを再生する前に、イントロを入れることができます。[INTRO1]キーか[INTRO2]キーを押します。イントロ 1 では、コードを考えずに弾いても、弾いた音に則したコード・チェンジが入ります。イントロ 2 はコードを意識して弾きます。



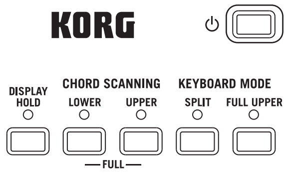
3. スタイルを再生します。

任意のコードを弾いて[START/STOP]キーを押します。



スタイル再生が始まります。

[SPLIT]キーの LED が点灯中は、スプリット・ポイントより低い鍵盤域、つまり LOWER パートでコードが認識されます。コード・スキャニング・モードが UPPER または FULL のときは、コードを認識させるために 3 つ以上のノートを弾くことが必要です。



4. 好きなコードとメロディーを弾きます。

続けて弾いてください。本機にはたいへん優れたコード認識機能があることがわかるはずです。認識されたコードが画面表示されます。

5. ブレイクやフィルを入れます。

演奏中にたとえば 1 小節のブレイクを入れることができます。

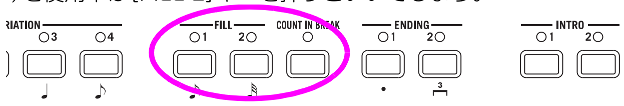
[BREAK]キーを押してください。

1 小節分、演奏が止まり、また再開します。

今度は逆のことをやってみましょう。

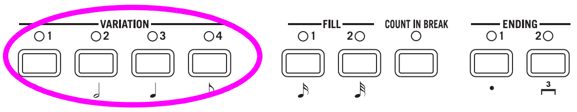
[FILL1]キーまたは[FILL2]キーを押します。

この場合は、無音部分がありません。奏者の代わりに本機が複雑なフレーズを弾いてくれます。フィル 1 は簡単なフィル、フィル 2 は、もう少し複雑です。バリエーション 1、2（簡単なバリエーション）を使用中は、[FILL1]キーを、またバリエーション 3、4（複雑なバリエーション）を使用中は[FILL 2]キーを押すといいでしょう。



6. 別のバリエーションを選択します。

4 つの[VARIATION1 ～ 4]キーがあります。1 つのスタイルに対して 4 種類のバリエーションがあります。全部試してみてください。



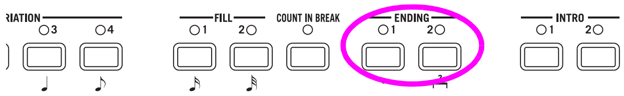
フィルの後にバリエーションに入ることができます。[FILL1]か[FILL2]キーを押したらすぐに、[VARIATION1 ～ 4]キーの 1 つを押します。

7. スタイル再生を停止します。

[START/STOP]キーを押すと、スタイル再生が停止します。
別の方法は、

[ENDING1]または[ENDING2]キーを押してください。

エンディングが再生され、スタイルの最後が彩りよく仕上がります。エンディング 1 はすでにプログラムされているフレーズが再生され、エンディング 2 はリアルタイムにコードを入れながら演奏する必要があります。

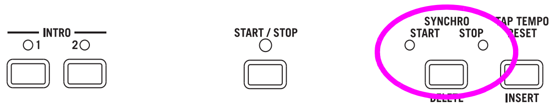


シンクロ機能

両手で演奏しているときに、[START/STOP]キーなどを押す操作にわずらわされたくない、という人もいるでしょう。その場合[SYNCHRO]キーを使います。

1.　スタイル再生が停止している間に［SYNCHRO］キーを押します。

[SYNCHRO]キーの START LED が点滅し、シンクロ・スタート機能がオンになります。



2. 鍵盤上でコードを弾きます。

本機にコードを認識させるため、まずコードを弾いてください。通常はスプリット・ポイントの左側でコードが認識されますが、CHORD SCANNING セクションの設定によって異なります。(P.11「[CHORD SCANNING]セクション」参照)

スタイルの再生が始まります。

3. 好きな方法でスタイルを止めます。

[START/STOP]キー、または[ENDING1]や[ENDING2]キーを押します。

詳しい内容は･･･

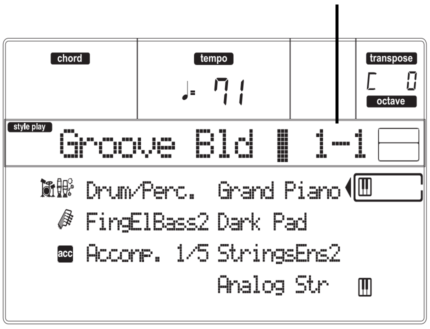
P.36「Style Play モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

リアルタイム演奏(自動伴奏なしの演奏)

本機は電源を入れると Style Play モードに入るので、すぐにリアルタイムで演奏ができます。

1.　まずはキーボード上で演奏してみましょう。

電源を入れると、パフォーマンス 1-1 が自動選択されます。



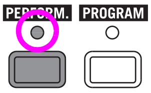
これでリアルタイム(キーボード)・トラックが設定されます。このパフォーマンスがまだエディットされていなければ、鍵盤全域に UPPER 1 トラックが割り当てられ、グランドピアノのプログラムが選択されます。

4 つのリアルタイム・トラック(UPPER 1 ～ 3 と LOWER)が使用できます。
UPPER トラックは鍵盤全域で演奏できます(KEYBOARD MODE セクションで[FULL UPPER]キーを押して選択してある場合)。または、LOWER トラックがスプリット・ポイントより左の鍵盤、UPPER トラックが右の鍵盤で演奏されます(KEYBOARD MODE セクションで[SPLIT]キーを押して選択してある場合)。

この最初のセットアップを変えたい場合は、別のパフォーマンスを選択するか、本章で後述するようにトラックの設定を変更し、その設定をパフォーマンス 1-1 に保存します。

2.　別のパフォーマンスを選択します。

[PERFORM.]キーを押して LED を点灯します



点灯している場合は、PROGRAM/PERFORMANCE セクションの任意のキーを押し、画面の横にある VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でパフォーマンスを選択します。

VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でパフォーマンスを選択

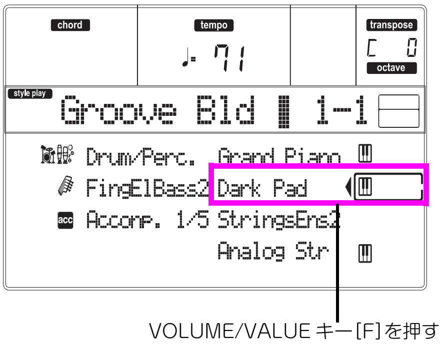
別のパフォーマンスを試してみましょう。全部で160のパフォーマンスがあります。

3.　パフォーマンス 1-1 (“StereoGrand”) をもう 1 度選択します。

上記の要領で、パフォーマンス・バンク[1]キーを押してから、VOLUME/VALUE キーでパフォーマンス 1-1 を選択します。

4. UPPER 2 トラックのミュートを解除します。

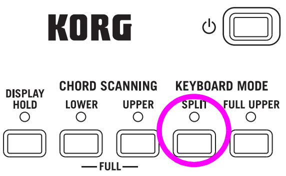
VOLUME/VALUE キー[F]で、左右のキーを同時に押します。UPPER 2 トラックが選択され、ミュートが解除されます。再生アイコンが表示され、選択トラックを示す枠で囲まれ、矢印が付きます。“Dark Pad” プログラムと “Grand Piano” が重なったサウンドになります。



VOLUME/VALUE キー[F]を押す

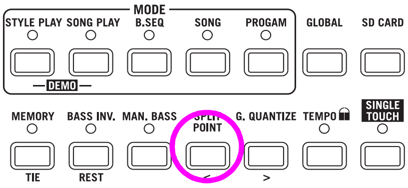
5. KEYBOARD MODE セクションで [SPLIT] キーを押して演奏します。

これで鍵盤領域が LOWER パート(左側)とUPPERパート(右側)に分割されました。LOWER パートでは “AnalogStr” プログラムの音色、UPPER パートでは “Grand Piano” と “Dark Pad” の音色が聞こえます。



6. スプリット・ポイントを変更します。

現在のスプリット・ポイントを変更したい場合は、[SPLIT POINT] キーを押しながら、希望のスプリット・ポイントに該当する鍵盤を弾きます。この設定はメモリーに保存できます(P.122「Write Global ページ」参照)。



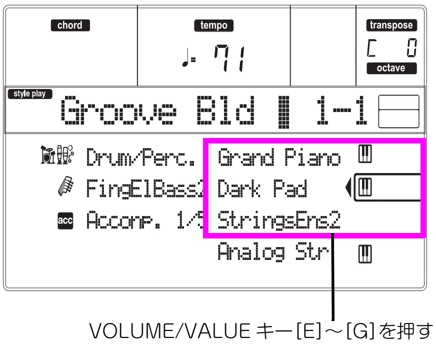
7. 各トラックをミュート設定 / 解除します。

VOLUME/VALUE キー[H]で、左右のキーを同時に押すと、LOWER トラックがミュートされます。

VOLUME/VALUE キー[H]を押す

もう1度左右のキーを同時に押すと、LOWER トラックのミュートが解除されます。

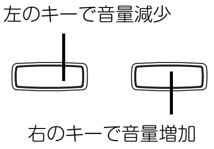
UPPER トラックのミュート設定も試してみましょう。VOLUME/VALUE キー[E]〜[G]で、左右のキーを同時に押します。ミュート設定または解除したトラックの数によっては、サウンドが厚く豊かになったり薄くなったりします。



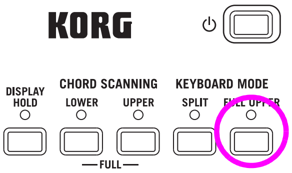
VOLUME/VALUE キー[E]〜[G]を押す

8. リアルタイム・トラックの相対的な音量レベルを設定します。

リアルタイム・トラックの音量を設定するには、VOLUME/VALUE キー[E]〜[H]を使います。まず、VOLUME/VALUE キーで任意のキーを押してトラックを選択します。次に、左右のキーのうち、右のキーを押すと音量が大きくなり、左のキーを押すと音量が小さくなります。



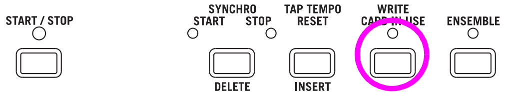
9. KEYBOARD MODE セクションで [FULL UPPER] キーを押します。



これで鍵盤全域で UPPER トラックが演奏できます。

10. パフォーマンスにリアルタイム・トラックの設定を保存します。

希望のサウンドになったら、[WRITE]キーを押してパフォーマンス、シングル・タッチ・セッティング(STS)、またはスタイル・パフォーマンスにトラック設定を保存します。リアルタイム・トラックの保存にはパフォーマンスが便利です。詳細は、P.38「Write to ウィンドウ」を参照してください。

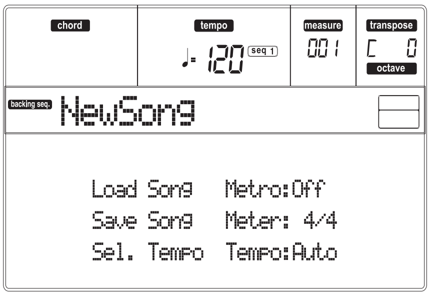


ソングの録音（スタイルとリアルタイム演奏を同時に録音）

Backing Sequence モードでは Style Play モードの機能を最大限に利用して、新しいソングを簡単、効率的に録音できます。レコーダーをセットしてスタイル再生と一緒にライブ演奏すれば、ソングが瞬く間にできあがります。

1. Backing Sequence モードに入ります。

[B.SEQ]キーを押して Backing Sequence モードに入ります。リアルタイム・トラックは、Style Play モードで選択したまま変わっていません。



画面の内容は気にしないでください。ここでは覚える必要はありません。リファレンス･ガイドに詳細を記載しています。（P.79「Backing Sequence モード」参照）

これがバッキング･シーケンスのプレイ･ページで、ソングをロード、プレイ、保存するところです。

2. ［RECORD］キーを押します。

リアルタイム･レコーディング･モード（Realtime Recording）かコード / 伴奏ステップ･モード（Chord/Acc Step Mode）を選択する画面に変わります。

3. リアルタイム・レコーディング・モード（Realtime Recording）を選択します。

VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。レコード（Rec）ページが表示されます。

4. 選択したスタイルが現在のバッキング・トラックには合わないと思ったら、別のスタイルを選択します。

スタイルの選択の簡単な手順は、以下のとおりです（詳しくは P.20「スタイルの選択」参照）。

1. STYLE セクションの一番左のキーを押して、スタイル･バンクの列（上列か下列）を選択します。
2. STYLE セクションのキーを押してスタイル･バンクを選択します。
3. [PAGE − / +]キーを押してスタイル･ページを選択します。
4. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、希望のスタイルを選択します。

スタイル･バンク名とバンク･ナンバーが画面上のスタイル･パラメーターの後に表示されます。

5. パフォーマンスやシングル・タッチ・セッティングを必要に応じて変更します。

パフォーマンスのエディット方法の簡単な手順は、以下のとおりです（P.19「パフォーマンスの選択」およびP.21「シングル･タッチ･セッティング（STS）の選択」参照）。

1. [PERFORM.]キーを押します。

   PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでパフォーマンスを選択できるようになります。
2. PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを押して、パフォーマンス･バンクを選択します。
3. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、パフォーマンスを選択します。

シングル･タッチ･セッティング（STS）を選択するには：

- SINGLE TOUCH SETTING セクションのキーの 1 つを押します。

6. 録音にとりかかりましょう。

画面を見てわかるように、RT（リアルタイム･トラック）と Ch/Acc（コード / 伴奏トラック）が両方とも REC、つまり録音モードになっています。これは、スタイルとともにリアルタイムで演奏する内容がすべて録音される、ということです。

[START/STOP]キーを押します。

カウント･ダウンが始まり第 1 小節に入ったら、演奏を始めます。

7. ライブ演奏の要領で弾きます。

スタイルを再生しながら弾いている時とまったく同じ操作ができます。別のスタイル、パフォーマンス、STS、別のバリエーション、フィル、エンディングなどを必要に応じて選択します。

イントロから録音することもできます。その場合は、[START/STOP]キーを押して録音を開始する前に、どちらかの[INTRO]キーを押してください。

8. ソングを止めます。

ソングを止めるには、[START/STOP]キーを押すか、どちらかの[ENDING]キーを押します。ソングは止まりますが、録音はまだ続いています。このため、別のソングをそのまま続けて録音することもできます。（ステップ 6 から繰り返してください。）

録音を終了するには、次のステップへ進んでください。

9. 録音を終了します。

SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押します。

録音状態が解除されます。バッキング･シーケンス･トラック（RT と Ch/Acc）が再生状態（PLAY）に戻ります。

10. 録音したソングを聴いてみましょう。

バッキング・シーケンスのプレイ・ページで、SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押すと、新しいソングが再生されます。

録音したソングに満足したら、Song モードに切り替えて編集したり、以下の要領で保存し、Song Play モードで再生したりします。

11. 録音したソングのトラックの1つを削除して録音し直したり、曲全体を録り直したい場合は？

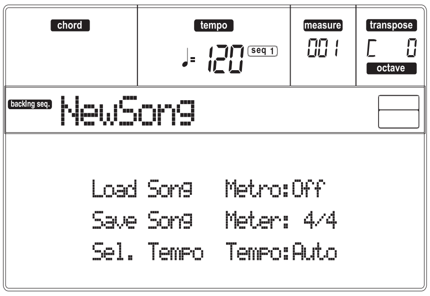
1. [RECORD]キーを押して録音モードに入ります。

2. 削除して録り直したいトラックを REC に設定します。
3. 録音中にモニターしたいトラックを PLAY に設定します。削除しないけれどモニターもしないトラックは、MUTE に設定します。
4. 録音を開始します。RT(リアルタイム・トラック)を録音する場合は、スタイルのコントロール類は使えません。
5. SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してソングを終了し録音モードを出ます。

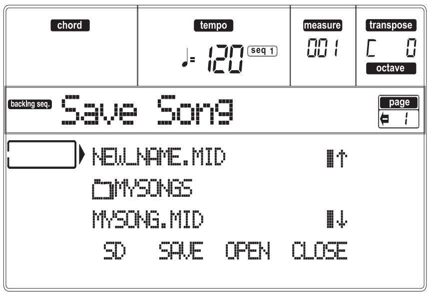
12. ソングを保存します。

ソングを保存しないと、本機の電源を切ったとき、または Song Play モードに切り替えたときに、ソングは消去されてしまいます。ソングを SD カードに保存してください。(P.82「BS: Save Song ページ」参照)

1. SD カードをカード・スロットに挿入します。
2. バッキング・シーケンスのプレイ・ページで、“Save Song” パラメーターを選択します。



3. [F-1]キーを押して SD カード(SD)を選択します。



4. VOLUME/VALUEキー[E]、[F](上へスクロール)または[G]、[H](下へスクロール)、あるいは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、ソングを保存する先のフォルダを画面の一行目に移動します。[F-3](OPEN)キーを押すとフォルダが開き、[F-4](CLOSE)キーを押すとフォルダが閉じます。
5. 新規ファイルを作成するので、「NEW_NAME.MID」というファイル名を画面の一行目に移動します。
6. 「NEW_NAME.MID」を選択した場合は、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。新しいファイルに名前をつけるよう、表示が出ます。

[DOWN/ –]、[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

7. 新しいMIDIファイルに名前を付けたら、[F-2](SAVE)キーを押して確定します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。

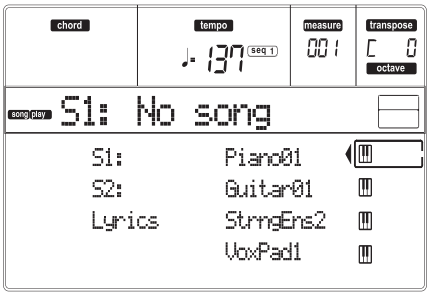
詳しい内容は・・・

P.79「Backing Sequence モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

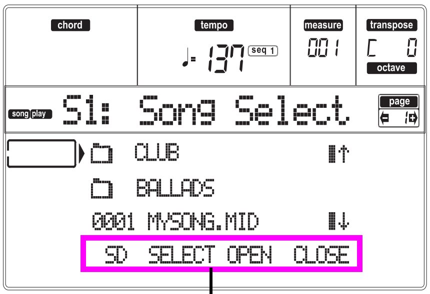
ソングの再生

1. ソングの入っている SD カードをカード・スロットに挿入します。

2. [SONG PLAY] キーを押して Song Play モードに入ります。



3. VOLUME/VALUE キー [A] (S1: に該当) を押して、ソング選択 (Song Selection) ウィンドウを開きます。



ページ・コマンド

Note: メイン・ページから[PAGE +]キーを押して、ソング選択ウィンドウを表示することもできます。ウィンドウを閉じるには、[EXIT/NO]キーか[PAGE –]キーを押します。

4. [F-1] キーを押して SD カード (SD) を選択します。

SD カードの内容が表示されます。

5. **TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −] キーまたは [UP/ +] キー、または VOLUME/VALUE キー [E] 〜 [H] を使って、リストをスクロールし、希望のファイルを画面の一行目に移動します。**

   VOLUME/VALUE キー[E]〜[F]を押すとリストが上へスクロール、VOLUME/VALUE キー[G]〜[H]を押すとリストが下へスクロールします。

6. **希望のファイルがフォルダに入っている場合は(名前の先頭に□が表示されているファイル)、フォルダを一行目に移動してから、[F-3] キーで OPEN コマンドを選択します。**

   フォルダを閉じて 1 つ上の階層に戻るには、[F-4]キーで CLOSE コマンドを選択します。

7. **希望のファイルを画面の一行目に移動させたら、[F-2] キーで SELECT コマンドを選択します。**

8. **Song Play モードのメイン・ページで S1: の行にソングが表示されたら、SEQUENCER 1 セクションの [PLAY/STOP] キーを押すと再生が始まります。**

   Note: [BALANCE]スライダーが右端に設定されていると、シーケンサー1 の音量が最小になり、音が聞こえません。

   シーケンサー2 で別のソングを同時再生するには、VOLUME/VALUEキー[B](S2: に該当)を押します(シーケンサー2のソングをすでに選択してある場合は、このキーを 2 度押します)。

   上記と同じ要領でシーケンサー2 のソングを選択します。

   SEQUENCER 2 セクションの[PLAY/STOP]キーを押すと、シーケンサー2 のソングの再生が始まります。

   [BALANCE]スライダーで、シーケンサー1 と2のソングのミックス・バランスを調整します。

SEQUENCER 1 と 2 セクションの[PLAY/STOP]キーをそれぞれ押してソング再生を止めます。

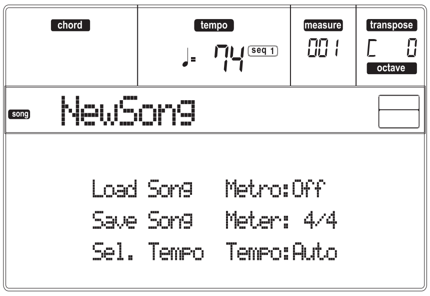
ソングのエディット

市販のスタンダード MIDI ファイルのソング、または Backing Sequence モードで作成したソングをエディットできます。

耳慣れてしまった General MIDI サウンドを、コルグの華麗なオリジナル・サウンドに代えてみましょう。これは Song モードで行います。

1. **[SONG] キーを押して Song モードに入ります。**

ここにはソングを修正するツールが入っています。

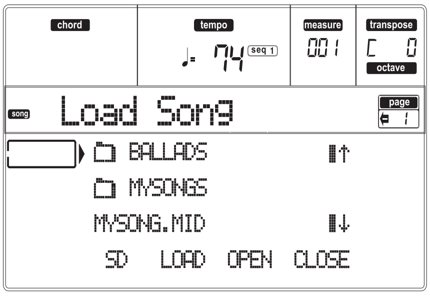


2. **エディットしたい MIDI ファイルの入った SD カードをカード・スロットに挿入します。**

MIDI ファイルはコンピューターのシーケンサーや MIDI 楽器がファイルを変換して生成したものです。たとえば、コンピューターの場合は、「.MID に変換」のようなコマンドがあります。MIDI ファイルには ".MID" または ".KAR" という拡張子が付いています。

3. **ソングをロードします。**

VOLUME/VALUE キー[B](Load Song コマンドの表示位置に対応)で、左右どちらかのキーを押します。Load Song ページが表示されます。



[F-1]キーで SD カード(SD)を選択します。

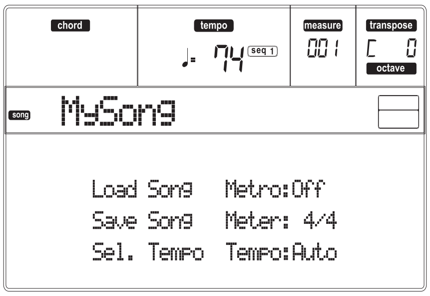
エディットしたい MIDI ファイルを画面の一行目に移動します。ダイヤルか[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーで、リストをスクロールします。または、VOLUME/VALUE キー[E]、[F]でリストを上へスクロール、VOLUME/VALUE キー[G]、[H]で、リストを下へスクロールすることもできます。

MIDI ファイルを一行目に移動したら、[F-2](LOAD)キーを押します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定します。

Note: スタンダードMIDIファイルをロードするときは、最初のMIDIイベントがソング・パフォーマンス・イベントに変換されます。これはトラックに割り当てられたプログラム、ボリューム、パン、エフェクト設定です。

4. ソングを聴いてみます。

ソングをロードしたら、Song モードのメイン・ページに戻ります。



SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してソングを聴きます。キーの LED が点灯します。

General MIDI 対応の MIDI ファイルであれば、音もいいはずですが、サウンドを更に向上させてみましょう。

5. ソングを止めます。

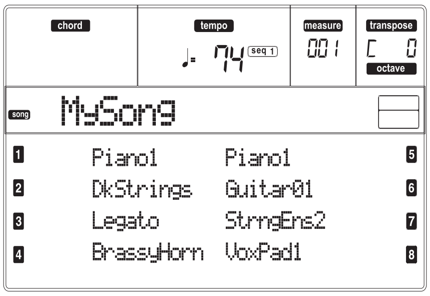
SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押します。[PLAY/STOP]キーの LED が消灯します。

ソングをエディットする場合は、必ずシーケンサーが停止しているときに行ってください。停止していないと、[PLAY/STOP]キーを押したときに変更内容がリセットされてしまいます。

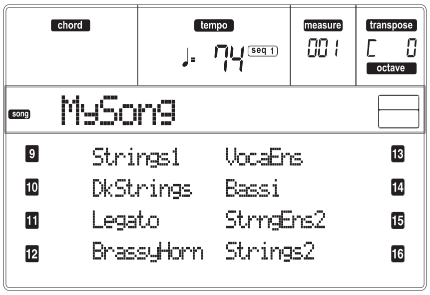
6. 別のプログラムを選択します。

General MIDI プログラムをコルグのプログラムに代えることができます。更に豊かで生き生きとしたサウンドになります。

1. [TRK.SELECT]キーを押してトラック 1 ～ 8 を表示させます。キーの LED が点灯します。

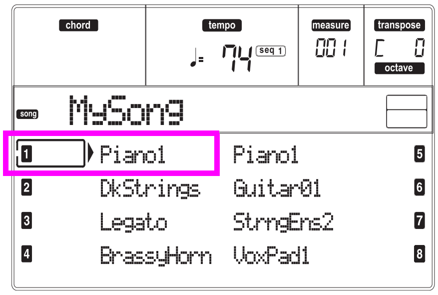


上記の画面ではトラック 1 ～ 8 が表示されています。[TRK.SELECT]キーをもう 1 度押すと、トラック 9 ～ 16 が表示されます。



もう1度[TRK.SELECT]キーを押すと、メイン・ページに戻ります。キーを押すたびにこの順序で画面が切り替わります。

2. 別のプログラムを割り当てたいトラックを、VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で選択します。選択するトラックに対応するキーを押してください。たとえば、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押すと、トラック 1 が選択されます。



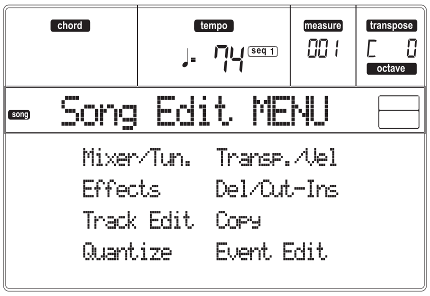
3. プログラムを選択します。選択方法は、P.18「基本操作」、P.20「プログラムの選択」を参照してください。覚えておくと便利な手順です。

   662個ものプログラムがあるので、必ず気に入ったプログラムが見つかるはずです。任意のプログラム・バンクを選んで、入っているプログラムを聴いてみましょう。[DISPLAY HOLD]キーを押してキーの LED を点灯させておくと、プログラムが見つかるまでプログラム選択ウィンドウが開いたままになります。(このウィンドウを閉じるには、[EXIT/NO]キーか[DISPLAY HOLD]キーを押します。)

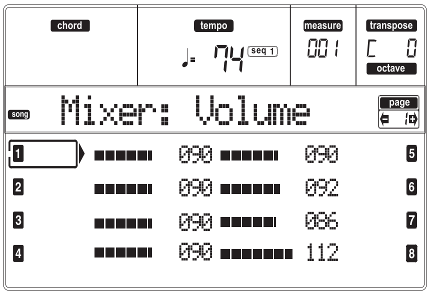
4. 他のトラックも必要に応じてプログラムを変更します。

7. 音量を変更します。

これも頻繁に行うエディットです。[MENU]キーを押してメニュー・ページ(Song Edit MENU)を表示させます。



VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Mixer/Tun.(ミキサー/ チューニング)を選択します。Volume エディット・ページが表示されます。

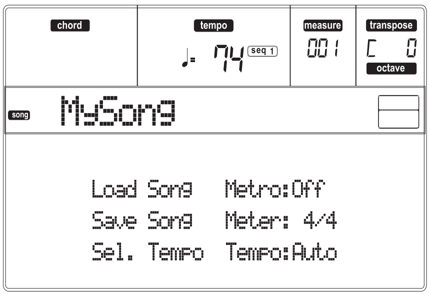


トラックを選択し、ダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キー、VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、トラックの音量を変更します。

音量を変更したいトラックをすべてエディットします。

8. ソングを保存します。

新しいソングをロードしたり、Song Play モードに切り替えたり、本機の電源を切ったりすると、現在のソングは消去されてしまいます。[EXIT/NO]キーを押して、Song モードのメイン・ページに戻ってください。



VOLUME/VALUE キー[C]で、左右どちらかのキーを押して、Save Song コマンドを選択します。録音したばかりのソングに名前を付けて保存します。手順は簡単です。詳細は、P.82「BS: Save Song ページ」を参照してください。

Note: ソングを保存するときは、ソング・パフォーマンス・イベント(初期プログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド設定)がスタンダード MIDI ファイルの先頭に保存されます。エフェクト設定は microARRANGER SysEx(システム・エクスクルーシブ)・イベントとして保存されるので、他の楽器上では無効となります。

その他のエディット

“Volume” パラメーター以外のパラメーターもエディットできます。パン、エフェクト、チューニングなど様々な内容がエディットでき、最高 4 種類までのエフェクト(内蔵エフェクト・プロセッサーA～D)も使用できます。ただし、他の General MIDI 楽器は 2 種類のエフェクトしか対応しないため、4 種類のエフェクトを使用できるのは、ソングを本機にロードしたときのみです。

詳しい内容は・・・

P.86「Song モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

アラビア音階

アラビア音階をリアルタイムでプログラムできます。フットスイッチかパッドに “クォーター・トーン(1/4 音)” 機能を割り当てます。

音階を変更する別の方法として、パフォーマンスかシングル・タッチ・セッティング(STS)に割り当てる方法がありますが、これは、リアルタイムでスケールを変化させるとても便利な方法です。

1. フットスイッチを「1/4 音」スイッチとしてプログラムします。

Global Edit モードに入り、「page 3 - Gbl: P/Sw-Sld」を表示させます。この画面には “P/S (Pedal/Switch)” パラメーターがあるので、これにクォーター・トーン(1/4 音)を割り当てます。

[WRITE]キーを押してグローバル設定をメモリーに保存します(P.122「Write Global ページ」参照)。

2. ノートのピッチ（音程）を下げます。

「1/4 音」機能を割り当てたフットスイッチを押したままにします。この時点では音は出ません。音程を 下げる鍵盤を弾きます。

3. 新しい音階で演奏します。

押した鍵盤の音が 4 分の 1 音だけ下がります。

4. 元の音階に戻します。

フットスイッチをもう 1 度押します。すべての音程が元に戻り、パフォーマンス、STS、スタイル・パフォーマンスで選択した音階が呼び出されます。

詳しい内容は・・・

別の音階をパフォーマンスか STS に割り当てることができます。
(P.40「page 5 - Tuning: Scale」参照)。
また、P.47「Scale Mode」についてもお読みください。

8. MIDI

MIDIとは？

ここでは本機の操作に関連した MIDI 機能について簡単に説明します。一般的なMIDIの使用についての詳細は、専門書や雑誌などでお読みください。

概要

MIDI は Musical Instruments Digital Interface の略で、2 台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェースです。

物理的な接続としては、3種類の端子から構成されます。MIDI IN端子は接続先の機器からデータを受信し、MIDI OUT は接続先の機器にデータを送信します。MIDI THRU 端子は MIDI IN 端子で受信したデータそのままを送信します（複数の楽器をデイジー・チェーン（直列接続）させるときに便利です）。

チャンネルとメッセージ

MIDIケーブルでは16チャンネルのデータを送信します。各MIDIチャンネルをテレビのチャンネルだと考えてみましょう。受信機と送信機が同じチャンネルに設定されていることが必要です。同じことがMIDIメッセージにも言えます。チャンネル1でノート・オン・メッセージを送信すると、受信機器ではチャンネル 1 でのみ、そのメッセージを受信することができます。これによって、マルチティンバー、つまり複数音色の再生が可能となります。1 台の MIDI 楽器上で、複数の音色が演奏できるわけです。

メッセージはいろいろありますが、ここでは一般的によく使われるものをご紹介しましょう。

ノート・オン 指定チャンネルでノートを弾きなさい、というメッセージです。ノートは音名（C4 は中央 C の音符）に対応した番号（60 が C4 に該当）で表されます。ノート・オフ・メッセージは、弾いていた鍵盤から手が離れた、という内容です。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を 0 に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値が常に送信されます。この値は、そのノートを演奏する音量です。

ピッチ・ベンド（PB）

ジョイスティックをX軸方向（左右）に動かすと、このメッセージを送信されます。音程が上または下に変化します。

プログラム・チェンジ（PC）

プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージがそのチャンネルで生成されます。これをコントロール・チェンジ 00 と 32 と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

コントロール・チェンジ（CC）

楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- CC00 またはバンク・セレクト MSB、および CC32 またはバンク・セレクト LSB
  このメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
- CC01 またはモジュレーション
  ジョイスティックを向こう側へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生みます。
- CC07 またはマスター・ボリューム
  チャンネルの音量を設定します。
- CC10 またはパン
  チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- CC64 またはダンパー・ペダル
  ダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバル MIDI メッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準のMIDIイベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

MIDI ファイル

MIDI ファイル、または**スタンダード MIDI ファイル（SMF）**は別の楽器やコンピューターとの間でソングデータのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵シーケンサーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット 0（全データを 1 トラックに収容した、一般的なフォーマット）と、フォーマット 1（マルチトラック）に対応しています。このスタンダード MIDI ファイルは Song Play モードで読み込んで、Song モードでエディットや保存ができます。また、Backing Sequenceモードまたは Song モードでは、ソングをスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 で保存することができます。

Song Play モードでは、Solton、M-Live（Midisoft）、Tune1000 および対応フォーマット（Edirol、GMX、HitBit、XF）のスタンダード MIDI ファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live（Midisoft）、GMX、XF の各フォーマットのSMFのコード省略記号も表示できます。

General MIDI 規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI（GM）です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低 16 の MIDI チャンネルが必要
- 128 個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序が規定されている
- チャンネル 10 がドラム・キット専用

近年の規格拡張で GM2 が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこのGM2規格に対応しています。

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル(P.124「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」参照)は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続されているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

グローバル・チャンネルで受信した MIDI メッセージは、スプリット・ポイントと同様、KEYBOARD MODE セクションのキー設定に影響されます。このため、[SPLIT]キーの LED が点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER(スプリット・ポイントより右)、LOWER(スプリット・ポイントより左)のパートに分かれます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用されます。KEYBOARD MODE セクションで[SPLIT]キーが押されていると、スプリット・ポイントより低いノートのみが使われます。これらのノートは、コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネルのノートとミックスされます。

コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル

2系統のコード・チャンネル(P.125参照)を使って、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスされます。([SPLIT]キーの LED が点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識されます。)

コード・チャンネルはスプリット・ポイントとは関係なく、パネル上の KEYBOARD MODE セクションのキー操作にも影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてがコード認識されます。

CHORD SCANNING セクションのキーは、コード・チャンネルに対して特別な効果があります。

- [LOWER]キーが押してあると、Style Play モードの P.47 "ChrdRecMode (Chord Recognition Mode)" パラメーターによってコード認識モードが設定されます。
- [UPPER]キーか[FULL]キーが押してあると、コード認識モードは常に Fingered 2 になります(コードを検知させるために少なくとも 3 音を同時に弾くことが必要です。)

これらの 2 つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するときに便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役に立ちます。

コントロール・チャンネル

MIDI IN チャンネルをコントロール・チャンネル(P.124 参照)として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内蔵データに対応するメッセージのリストは、付録を参照してください。

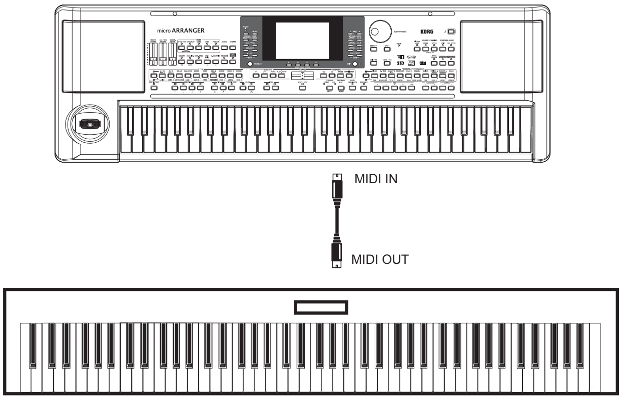
MIDI セットアップ

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDI チャンネルの設定が簡単にできるように、本機では MIDI セットアップ例をいくつか用意しました。[GLOBAL]キーで Global Edit モードに入り、ご自分の環境にあった MIDI 設定を選んでください(詳細は、P.123「page 4 - Gbl: Midi Setup」参照)。

各 MIDI セットアップ例はそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適なMIDIセットアップを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します(P.122「Write Global ページ」参照)。

マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他の MIDI キーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードの MIDI OUT 端子と、本機の MIDI IN 端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントと、パネル上の KEYBOARD MODE セクションのキーの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします(P.124「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」参照)。

   マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。
3. [GLOBAL]キーを押して Global Edit モードに入り、P.123「page 4 - Gbl: Midi Setup」を表示させます。
4. Master Kbd(マスター・キーボード)セットアップを選択します。

   Note: 新しいデータをSDカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能(P.138「Global Protect」参照)を使ってください。
5. [WRITE]キーを押してから Global を選択し、[ENTER/YES]キーを押してグローバルを保存します。

   「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作をキャンセルします。
6. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

MIDI アコーディオンとの接続

MIDI アコーディオンには様々なタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンの MIDI セットアップ(Accordion 1 ～ 3)を選択してください(P.123 参照)。

接続と設定

以下の手順で MIDI アコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. [GLOBAL]キーを押して Global Edit モードに入り、P.123「page 4 - Gbl: Midi Setup」を表示させます。
3. Accordion 1 ～ 3 の 1 つを選択します。

   Note: 新しいデータをSDカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能(P.138「Global Protect」参照)を使ってください。
4. [WRITE]キーを押してから Global を選択し、[ENTER/YES]キーを押してグローバルを保存します。

   「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作をキャンセルします。
5. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

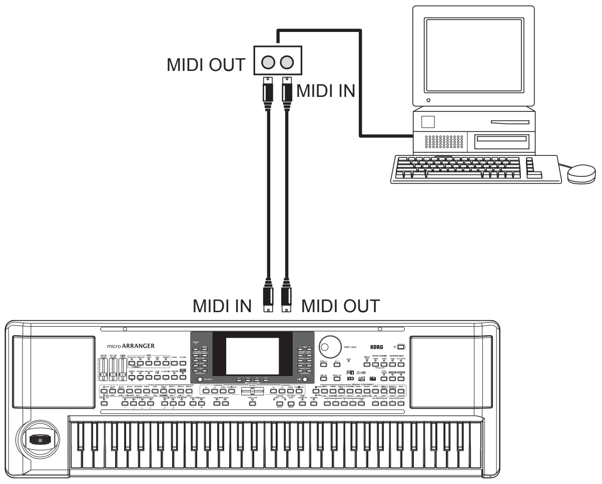
外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーのエクスパンダーとして使って、外部シーケンサーでソングをプログラムできます。

接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、MIDI インターフェース搭載のコンピューターが必要です。

1. 本機とコンピューターを下図のように接続します。



2. [GLOBAL]キーを押してから、「page 5 - Gbl: Midi Control」ページを表示させます。“Local” パラメーターをオフにします(P.124 参照)。
3. P.123「page 4 - Gbl: Midi Setup」ページを表示させ、Ext.Seq セットアップを選択します。

   Note: 新しいデータをSDカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能(P.138「Global Protect」参照)を使ってください。
4. [WRITE]キーを押してから Global を選択し、[ENTER/YES]キーを押してグローバルを保存します。

   「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作をキャンセルします。
5. UPPER 1 トラックを再生状態(PLAY)に設定し、KEYBOARD MODE セクションで[FULL UPPER]キーを押します。

   これで、鍵盤全域で外部シーケンサーに送信できます。
6. この時点では、UPPER 1 トラックで演奏されたノートが、本機の MIDI OUT 端子からコンピューター/MIDI インターフェースの MIDI IN 端子へ送られます。

   コンピューターで生成したノート(シーケンサーで再生したソングなど)は、MIDI インターフェースの MIDI OUT 端子から本機の MIDI IN 端子へ送信されます。

ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード(P.124「Local」参照)に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからのMIDIイベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤(UPPER 1)で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

Note: データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの“MIDI Thru” 機能が有効になっていることが必要です。(この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています。)詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。

プログラム

MIDI メッセージのバンク・セレクト MSB/ バンク・セレクト LSB(バンクを選択する 2 つのメッセージ)とプログラム・チェンジ・メッセージ(プログラムを選択するメッセージ)を使って、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムと MIDI メッセージの値のリストは、P.150「プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)」を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案:

必須条件ではありませんが、通常はベースを 2 チャンネル、メロディーを4チャンネル、ドラム・キットを10チャンネル、外部ボイス・ハーモナイザーのコントロールを 5 チャンネルに設定することをおすすめします。

本機で他の楽器をコントロール

本機をマスター･コントローラーとして、他の楽器をコントロールするMIDIセットアップができます。

1. 本機のMIDI OUT端子を別の楽器のMIDI IN端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。

   たとえば、UPPER 1 トラックと UPPER 2 トラックを、別の楽器のサウンドで演奏したい場合は、その楽器が、UPPER 1 トラックと UPPER 2 トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します(初期設定では1チャンネルと2チャンネルです)。
3. 楽器の音量をその楽器の音量コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定/解除をします。各トラックの音量は、VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

キーボード

本機の鍵盤では、MIDI OUT 端子から最高 4 トラック(UPPER 1 ~ 3、LOWER)までを送信できます。MIDI 送信チャンネルはグローバル･モードで設定します(P.126「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」参照)。

初期設定では、リアルタイム･トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信されます。

トラック	送信チャンネル
UPPER 1	1
UPPER 2	2
UPPER 3	3
LOWER	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT 端子に接続した外部エクスパンダーやシーケンサーへは、MIDI データは送信されません。

外部エクスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の[MASTER VOLUME]スライダーを下げるか、リアルタイム･トラックを外部(External)に設定します(P.43「page 15 - Track: Int/Ext」参照)。

シーケンサー

任意のシーケンサー･トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックの MIDI 送信チャンネルの設定は、P.126「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」を参照してください。

外部エクスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の[MASTER VOLUME]スライダーを下げるか、ソング･トラックを外部(External)に設定します(P.76「page 8 - Track: Int/Ext」参照)。

本機で使用しているシーケンサーに従って、MIDI セットアップの "Sequencer 1" か "Sequencer 2" を選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	送信チャンネル
SONG 1…16	1…16

アレンジャー

MIDIのもっとも興味深い特長の1つは、本機を使って、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。もちろん本機の高品位な音質にまさるものはありませんが、使い慣れた古いシンセも利用したい、ということもあるでしょう。

本機のスタイル･トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部(External)に設定します(P.43「page 15 - Track: Int/Ext」参照)。

MIDI セットアップの "Default" を選択して、以下のようにチャンネルを設定します(これは本機の初期設定です)。

トラック	送信チャンネル
BASS	9
DRUMS	10
PERCUSSION	11
ACC1…5	12…16

Reference Guide

9. Style Play モード

本機を起動すると常に Style Play モードに入ります。このモードではスタイル(自動伴奏)を使って、キーボードに割り当てられた音色をリアルタイム・トラック(UPPER 1 ～ 3、LOWER)で演奏したりします。

スタイルとは？

スタイルとは、リズム / 自動伴奏のパートで、ご自分がバンドでソロ演奏しているときの、他のメンバーのバッキングのようなものです。

スタイルは、8 種類のトラック(ドラムス、パーカッション、ベース、ギター、キーボード、ブラスといった 5 種類のハーモニー、または再生するパート)から構成されます。これに加えて、実際にキーボードで演奏する音色として、4 種類のリアルタイム・トラック(UPPER1 ～ 3、LOWER)を演奏することができます。

一方、スタイルは、コードや、イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディングの様々なパターンを組み合わせた、一連のスタイル・エレメントから構成されます。

スタイルとパフォーマンス

スタイルとパフォーマンスはいくつかの方法でリンクされています。

- [SINGLE TOUCH]キーのLEDが点灯しているときにスタイルを選択すると、リアルタイム(キーボード)・トラックも変更されます(シングル・タッチ・セッティングの設定が選択されます)。これは、パフォーマンス設定よりも優先されます。
- [STYLE CHANGE]キーの LED が点灯しているときにパフォーマンスを選択すると、スタイル(パフォーマンスに保存されているスタイル・ナンバー)も選択されます。
- [WRITE]キーを押すと、パフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、またはシングル・タッチ・セッティング(STS)のいずれかにトラックの設定を保存できます。

テンポの変更とリセット

Style Play モードのメイン・ページでは、ダイヤル、または[DOWN/ −]、[UP/ +]キーを使ってテンポを変更できます。

その他のページでテンポを変更したい場合は、[SHIFT]キーを押しながらダイヤルを回します。

現在のスタイルに保存されているテンポを呼び出すには、[SHIFT]キーを押しながら、[DOWN/−]キーまたは[UP/+]キーを押します。

DIRECT SD バンク

内蔵メモリーにあるスタイルだけでなく、SD カードから直接スタイル・データを読み出して演奏できる DIRECT SD スタイルがあります。SD カードを挿入して、パネル上の STYLE セクションで、下列にある[DIRECT SD]キーを押して選択します。カード・スロットで、SDカード上にある、“.SET” という拡張子の付いた最初のフォルダ(アルファベット順)を読み出し、そのフォルダ内にあるスタイルを直接選択できるようになります。(データをロードする必要はありません。)

Note: SD カードのデータを読み込んで画面に表示するまでには数秒かかります。

[PAGE − / +]キーでDIRECT SDスタイルを次々と表示させせます。SD カードには、最高 6 ページ、48 種類の DIRECT SD スタイルが入ります。

フォルダ	DIRECT SD ページ
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

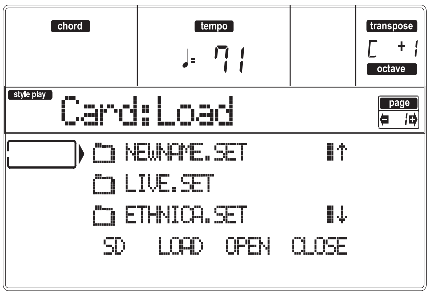
Note: SD カードからの読み出しは、内蔵メモリーからの読み出しよりも多少時間がかかり、選択したDIRECT SDスタイルが再生状態になるまでに、数拍分待つこともあります。選択したスタイルは次の小節の先頭から入ります。

DIRECT SD バンクの作成

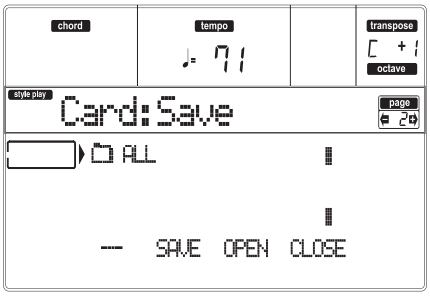
DIRECT SD バンクを設定するには、対象となるスタイルを SD カードの最初のフォルダに保存します。フォルダはアルファベット順に読み出されます。

Note: 以下の手順ではユーザー・スタイル・バンクを上書きすることになります。このため、手順に進む前に、大切なデータを削除してしまわないようユーザー・スタイル・バンクのデータをまず保存してください。

1. SD カードをカード・スロットに挿入します。
2. [SD CARD]キーを押してCard: Loadページを表示させせます。



3. [F-1] (SD)キーで SD カードを選択します。
4. DIRECT SDバンクに入れる3種類のスタイル・バンクをロードします。
5. Card:Save ページを表示させます。



6. “ALL” が選択されている間に[F-3] (OPEN)キーを押して開きます。
7. VOLUME/VALUEキー[E]、[F](上へスクロール)とVOLUME/VALUE キー[G]、[H](下へスクロール)、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/+]キーを使って、“STYLE” を画面の一行目に移動し、[F-2] (SAVE)キーを押します。
8. [F-1] (SD)キーで、保存先として SD カードを選択します。

9. SD カードのディレクトリが表示されます。VOLUME/VALUE キー[E]、[F](上へスクロール)と VOLUME/VALUE キー[G]、[H](下へスクロール)、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使って、SD カードの内容をスクロール表示します。ディレクトリの最初のフォルダを、画面の一行目に移動します。
10. [ENTER/YES]キーを 2 度押してバンクを保存します。

Style Play モードのメイン・ページ

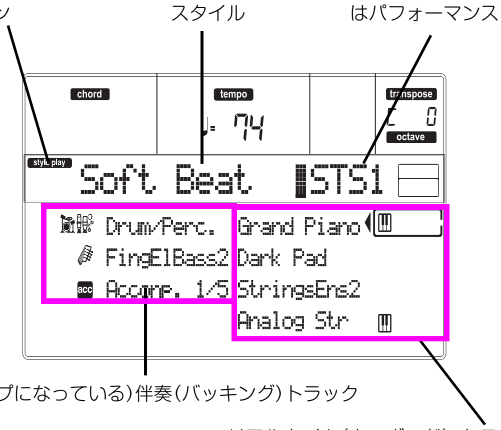
本機に電源を入れると、このページが表示されます。他の操作モードからこのページを表示させるには、[STYLE PLAY]キーを押します。

Note: Song Play モードから Style Play モードに切り替えると、パフォーマンスが自動的に選択され、各種のトラック・パラメーターも変更される場合があります。

Style Play モードのエディット・ページからメイン・ページに戻るには、[EXIT/NO]キーを押します。

リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラック間で切り替えるには、[TRK.SELECT]キーを押します。

Style Play モードのアイコン
選択されているスタイル
選択されている STS またはパフォーマンス



(グループになっている)伴奏(バッキング)トラック

リアルタイム(キーボード)・トラック

Style Play モードのアイコン(style play)
Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

選択されているスタイル
現在選択されているスタイルです。

選択されている STS またはパフォーマンス
最後に選択されたシングル・タッチ・セッティング(STS)またはパフォーマンスです。

グループになっている伴奏(バッキング)トラック

Drum/Perc トラック : VOLUME/VALUE キー[A]
この VOLUME/VALUE キー[A]を使用して、グループになっているドラムとパーカッションのトラック両方の選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[A]で、2 つのキーを同時に押します。もう 1 度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[A]でどちらかのキーを押し続けます。

Bass トラック : VOLUME/VALUE キー[B]
ベースのバッキング・トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。VOLUME/VALUE キー[B]を使用して、ベース・トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[B]で、2 つのキーを同時に押します。もう 1 度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[B]でどちらかのキーを押し続けます。

Acc. 1 ~ 5(伴奏)トラック : VOLUME/VALUE キー[C]
VOLUME/VALUE キー[C]を使用して、楽器の伴奏トラック(ベース、ドラム、パーカッションのトラック以外のトラック1~5)の選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[C]で、2 つのキーを同時に押します。もう 1 度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[C]で、どちらかのキーを押し続けます。

リアルタイム(キーボード)・トラック

UPPER 1 トラック : VOLUME/VALUE キー[E]
UPPER 2 トラック : VOLUME/VALUE キー[F]
UPPER 3 トラック : VOLUME/VALUE キー[G]
LOWER トラック : VOLUME/VALUE キー[H]
リアルタイム(キーボード)・トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。上述の設定と同様に、VOLUME/VALUE キー[E]~[H]を使用して、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

スタイル・トラックのページ

スタイル・トラックを表示、エディットするには、メイン・ページで[TRK.SELECT]キーを押します。キーの LED が点灯します。

もう 1 度[TRK.SELECT]キーを押すと、メイン・ページに戻ります。

スタイル・トラック : VOLUME/VALUE キー[A]~[H]
スタイル・トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。VOLUME/VALUE キー[A]~[H]を使用して、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

プログラムの選択

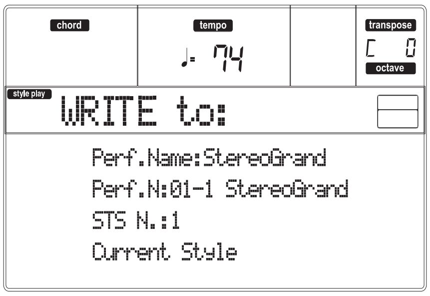
リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックに、別のプログラムを割り当てることができます。詳細は、P.20「プログラムの選択」を参照してください。

新しいプログラムを選択したら、変更内容をパフォーマンス、スタイル、STS に保存します。(P.38「Write to ウィンドウ」を参照してください。)

Note: グループに入っているトラック(Drum/Perc または Acc)が選択されているときにプログラムを選択すると、そのプログラムが、最後に選択されたトラックに割り当てられます。

Write to ウィンドウ

[WRITE]キーを押すと、このウィンドウが開きます。ここではトラックの設定すべてをパフォーマンスに保存します。また、リアルタイム(キーボード)・トラックの設定はシングル・タッチ・セッティング(STS)に、スタイル・トラックの設定は現在のスタイル・パフォーマンスに保存します。



1. トラック設定を保存する先のタイプを選択します。
   - すべてのトラック(および現在選択されているスタイル設定)をパフォーマンスに保存するには、“Perf No.” の行を選択します。対応する位置にある VOLUME/VALUE キー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、保存先となるメモリー内のパフォーマンスのナンバーを選択します。保存先のパフォーマンス名が表示されます。
   - リアルタイム(キーボード)・トラックをシングル・タッチ・セッティング(STS)に保存するには、“STS No.” の行を選択します。対応する位置にある VOLUME/VALUE キー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、保存先となるシングル・タッチ・セッティングのナンバーを選択します。
   - スタイル・トラックを現在のスタイル・パフォーマンスに保存するには、“Current Style” の行を選択します。

選択内容	保存内容	保存先
Perf. No.	全トラック設定、選択スタイルのナンバー、マスター・トランスポーズ	選択パフォーマンス
STS No.	リアルタイム(キーボード)・トラック設定	選択シングル・タッチ・セッティング(現在のスタイルの一部)
Current Style	スタイル・トラック設定、マスター・トランスポーズ	現在のスタイル・パフォーマンス

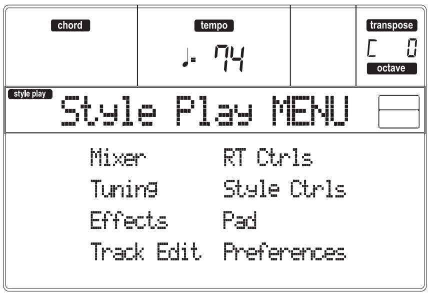
2. パフォーマンスを保存する場合は、以下の要領で名前を変更できます。
   “Perf. Name” の行を選択します。[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択表示します。[INSERT]キーを押すと、選択した文字がカーソル位置で挿入されます。[DELETE]キーを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。
3. [ENTER/YES]キーを押して設定をメモリーに保存します。
   「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

メニュー・ページ(Style Play MENU)

Style Play モードで[MENU]キーを押すと、Style Play モードのエディット・メニュー(Style Play MENU)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Style Play モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、Style Playモードのメイン・ページに戻ります。



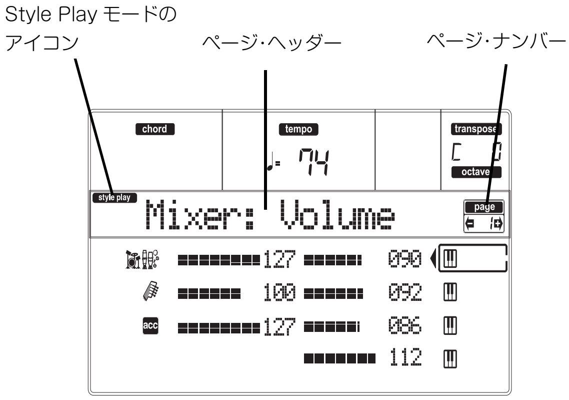
このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[PAGE − / +]キーを押すと、そのエディット・セクション内のページが選択できます。

[EXIT/NO]キーを押すと、Style Playモードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。

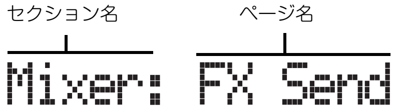


Style Play モードのアイコン(style play)

Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名(例:Mixer:FX Send は Mixer セクションのページです)、続いて、そのページ名(例:FX Send)が表示されます。



ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

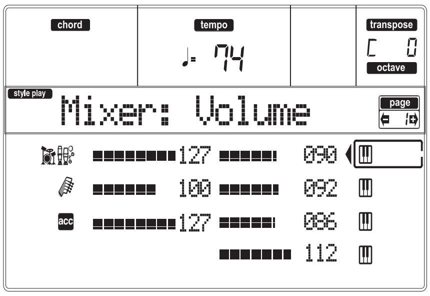
VOLUME/VALUE キー[A]～[H

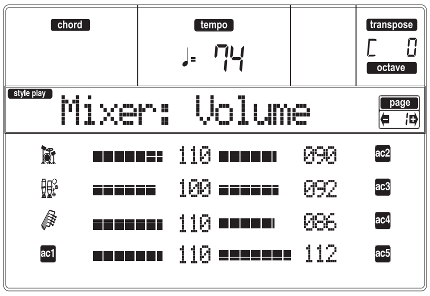
VOLUME/VALUE キーで、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。パラメーターを選択したら、同じキーのどちらかのキー、あるいは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/－]、[UP/＋]キーを使用して、パラメーターの値を変更します。

page 1 - Mixer: Volume

リアルタイム(キーボード)・トラック、またはスタイル・トラックの音量を調節するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。





Volume ▶PERF ▶STYLE ▶STS

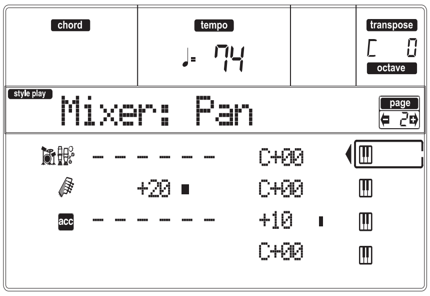
トラックの音量です。

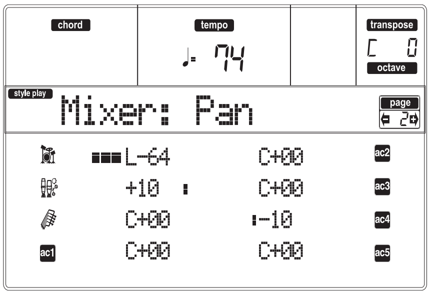
0...127	トラック音量の MIDI データ値です。

page 2 - Mixer: Pan

各トラックのパン(ステレオ音像の位置)を設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



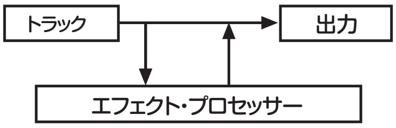


Pan ▶PERF ▶STYLE ▶STS

L－64	左側に振り切ります。
C＋00	中央に定位します。
R＋63	右側に振り切ります。
Off	ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聴こえます。

page 3 - Mixer: FX Send

内蔵エフェクト·プロセッサーに入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。本機のエフェクト·プロセッサーは並列に接続されているので、エフェクトをかけるダイレクト信号の量をパーセントで指定できます。



Style Playモードでは4基の内蔵エフェクト·プロセッサーが使用できます。これに任意のエフェクトを割り当てられますが、使い易いよう、本機内のスタイルすべてのエフェクトが次のように分類されています。

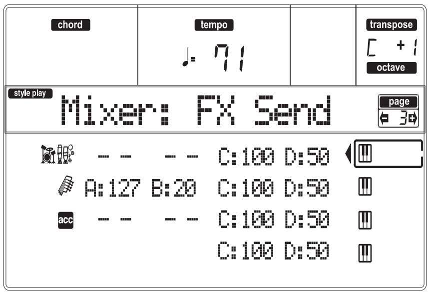
A　スタイル·トラックのリバーブ·プロセッサー

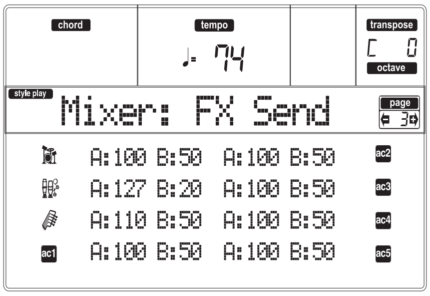
B　スタイル·トラックのモジュレーション·エフェクト·プロセッサー

C　リアルタイム(キーボード)·トラックのリバーブ·プロセッサー

D　リアルタイム(キーボード)·トラックのモジュレーション·エフェクト·プロセッサー

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)·トラックとスタイル·トラックが切り替わります。





以下の手順でパラメーターを選択し、値を変更します。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでエフェクト·プロセッサーを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]、[UP/ +]キーで値を変更します。

センド·レベル ▶PERF ▶STYLE ▶STS

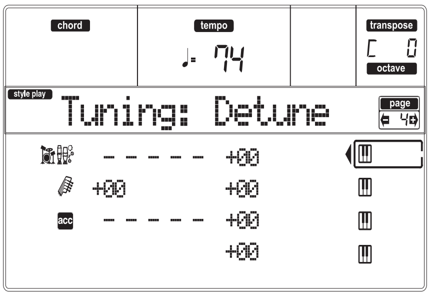
000　エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。

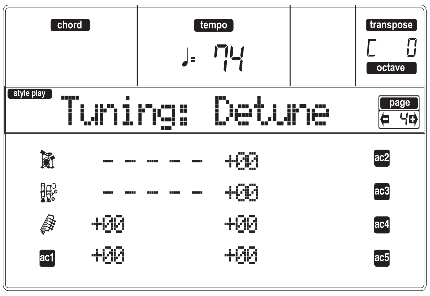
127　100% エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

page 4 - Tuning: Detune

各トラックのチューニングを微調整するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)·トラックとスタイル·トラックが切り替わります。





Detune ▶PERF ▶STYLE ▶STS

ファイン·チューニングの値です。

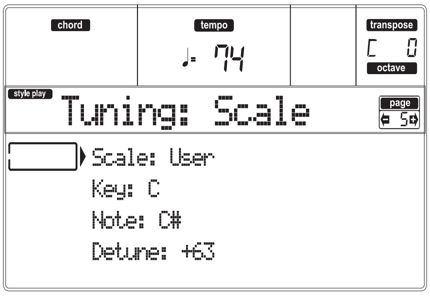
− 64　ピッチが最も低くなります。

＋ 00　標準のチューニングです。

＋ 63　ピッチが最も高くなります

page 5 - Tuning: Scale

選択したトラックの**スケール**(音階)を設定するページです(P.47「Scale Mode」参照)。他のトラックはGlobal Editモードで設定したスケールを使用します(P.123「Scales」参照)。



Scale ▶PERF ▶STS

選択されたスケールです。使用できるスケールのリストは、P.220「スケール(音階)」を参照してください。

Key ▶PERF ▶STS

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールでのキー(調)を選択します。

Note ▶PERF ▶STS

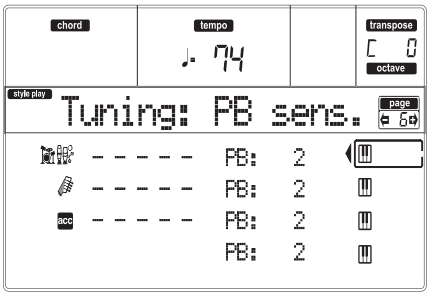
デチューンさせたいノートです。ユーザー·スケールを選択すると、このパラメーターが表示されます。

Detune ▶PERF ▶STS

標準の平均律チューニングに対するデチューンの量です。ユーザー·スケールを選択すると、このパラメーターが表示されます。

page 6 - Tuning: PB sens.

リアルタイム(キーボード)・トラックのピッチ・ベンドの範囲を設定するページです。



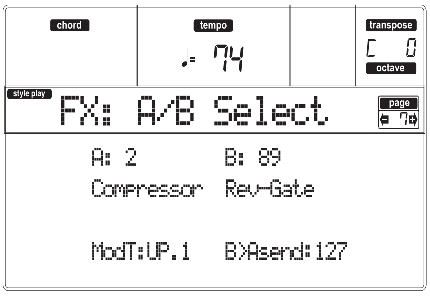
パラメーター ▸PERF ▸STYLE ▸STS

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で表示します。

01...12	上下の最大ピッチ・ベンドの範囲(半音単位)を設定します。12 のとき ±1 オクターブとなります。
Off	ピッチ・ベンドは生じません。

page 7 - FX: A/B Select

A と B のエフェクトを選択するページです。通常、A エフェクトはスタイル・トラックのリバーブ、B エフェクトはスタイル・トラックのモジュレーション・エフェクトです。



A, B ▸PERF ▸STYLE

A と B のエフェクト・プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、A はリバーブ、B はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk (Modulation Track) ▸PERF ▸STYLE

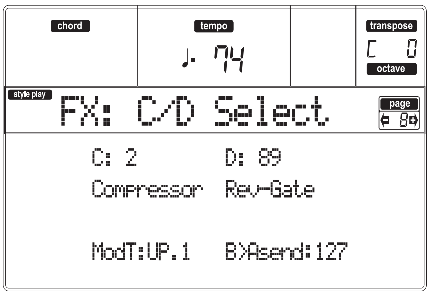
変化を与える MIDI メッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

B>Asend (B>A Send) ▸PERF ▸STYLE

A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。

page 8 - FX: C/D Select

C と D のエフェクトを選択するページです。通常、C はリアルタイム(キーボード)・トラックのリバーブ、D はリアルタイム(キーボード)・トラックのモジュレーション・エフェクトです。



C, D ▸PERF ▸STS

C と D のエフェクト・プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk (Modulation Track) ▸PERF ▸STS

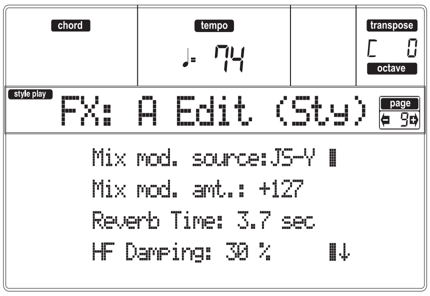
変化を与える MIDI メッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

D>Csend (D>C Send) ▸PERF ▸STS

C エフェクトの入力へ送られる D エフェクト信号の量を設定します。

page 9 - FX: A Edit (Sty)

このページには、A エフェクト(通常はスタイル・トラックのリバーブ)をエディットするパラメーターが含まれています。



VOLUME/VALUE キー[E]~[H]を使用して、パラメーターのリストをスクロールします。

パラメーター ▸PERF ▸STYLE

各エフェクト・タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

page 10 - FX: B Edit

このページには、B エフェクト(通常はスタイル・トラックのモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

パラメーター ▸PERF ▸STS

page 11 - FX: C Edit

このページには、C エフェクト(通常はリアルタイム・トラックのリバーブ)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

パラメーター ▸PERF ▸STS

page 12 - FX: D Edit

このページには、D エフェクト(通常はリアルタイム・トラックのモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

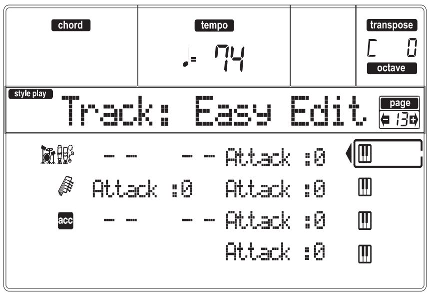
パラメーター ▸PERF ▸STS

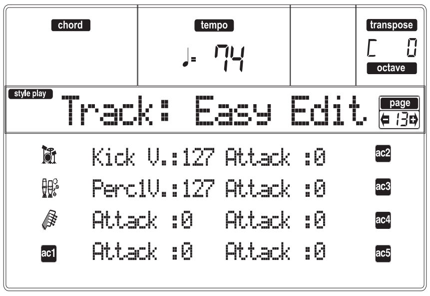
page 13 - Track: Easy Edit

各トラックに割り当てられているプログラムの主要パラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当プログラムの元の値に対する相対値です。

選択トラックがDrumモードのときは、ドラムとパーカッションの各構成アイテムの音量を変更できます。詳細は、P.43「page 14 - Track: Mode」を参照してください。





以下の手順でパラメーターをエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでプログラムのパラメーターまたはその値を選択します。(ドラム/パーカッションのトラックについては、後述の「ドラム・トラック」参照)
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでプログラムのパラメーターまたはその値を変更します。

パラメーター ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Attack アタック・タイム。サウンドの音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルに至るまでの時間を設定します。

Decay ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからリリースが開始するまでの時間を設定します。

Release リリース・タイム。サウンドの音量がサスティン(またはディケイ)状態からゼロまで下がる時間を設定します。弾いていた鍵盤を離すとリリースが始まります。

Cutoff フィルター・カットオフ。サウンドの明るさを設定します。

Resonance フィルター・レゾナンスを使用して、フィルターをかける周波数領域の幅を設定します。

Vibrato Rate ヴィブラートの速度。

Vibrato Depth ヴィブラートの強さ。

Vibrato Delay 音が鳴り始めてからヴィブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。

ドラム・トラック

トラックをDrumにすると(ドラム/パーカッション・トラックなど)、ドラム / パーカッションの各構成アイテムの音量を調節できます。

Kick V キック・ドラムの音量

Snare V スネア・ドラムの音量

Tom V タムの音量

HiHat V ハイハットの音量

CymbalV ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量

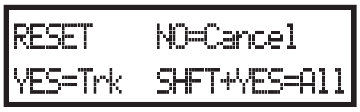
Percus1V クラシック系パーカッション・セットの音量

Percus2V エスニック系パーカッション・セットの音量

SFX V スペシャル・エフェクトの音量

リセット

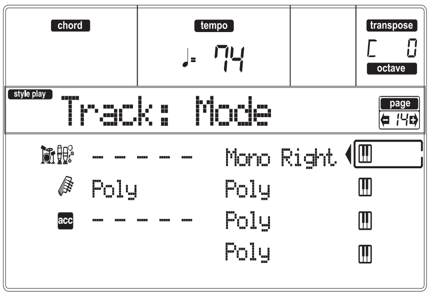
[SHIFT]キーを押しながら、選択トラックに対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]のうち 1 つのキーを押すと、パラメーターの値がリセットされます。このとき、以下の RESET ウィンドウが表示されます。

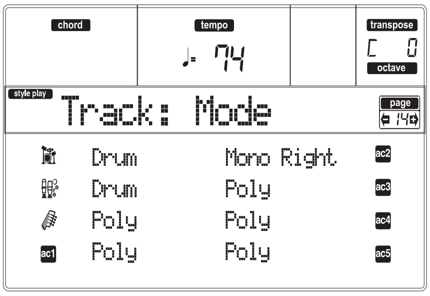


現在選択されているトラックをリセットするには、[ENTER/YES]キーを押します。[SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押すと、すべてのトラックがリセットされます。リセット操作を中止してパラメーター値をそのままにしたい場合は、[EXIT/NO]キーを押します。

page 14 - Track: Mode

各トラックのポリフォニー･モードを設定するページです。





パラメーター ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Drum ドラム / パーカッション･トラックです。このトラックでは、マスター･トランスポーズ、オクターブ･トランスポーズの設定は無効となります。パーカッションの楽器の各アイテムについてそれぞれ異なる音量を設定できます。(P.42「page 13 - Track: Easy Edit」参照)

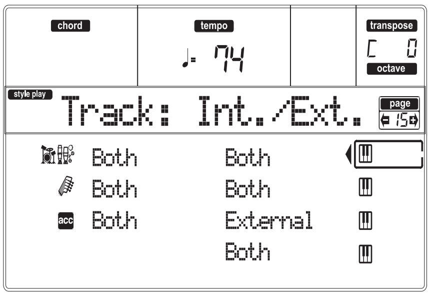
Poly 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

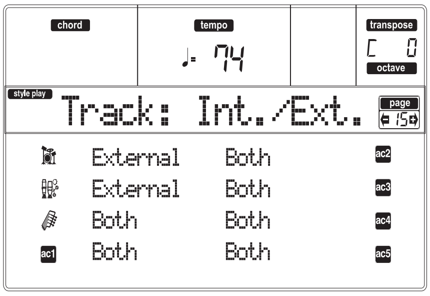
Mono 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

Mono Right モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

page 15 - Track: Int/Ext

各トラックの内部 / 外部ステータスを設定するページです。スタイル･トラックを外部エクスパンダーで再生したり、本機のリアルタイム･トラックの 1 つでデジタル･ピアノを演奏したりするときに便利です。

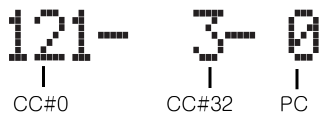




パラメーター ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Internal トラックは内蔵音源で生成されたサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。

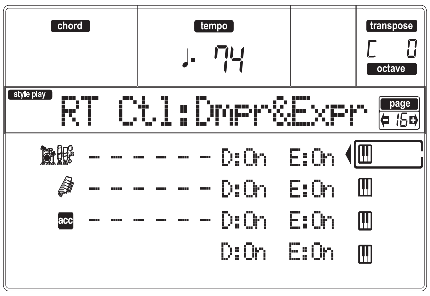
Exnternal トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器を再生します。内部サウンドを再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。任意のトラックが“External” に設定されていると、そのトラックに割り当てられているプログラム名ではなく、送信されているコントロール･チェンジとプログラム･チェンジ･データが表示されます。以下の例では、**CC#0** がコントロール･チェンジ 0(バンク･セレクト MSB)、**CC#32** はコントロール･チェンジ 32(バンク･セレクトLSB)、**PC** はプログラム･チェンジです。



Both トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の両方を再生します。

page 16 - RT Ctl: Dmpr&Expr

各リアルタイム(キーボード)・トラックで**ダンパー・ペダル**を有効 / 無効に設定するページです。



D (Damper) ▸PERF ▸STS

On	ダンパー・ペダルを踏んで鍵盤を離すと、そのトラックのサウンドがサスティンされます。
Off	オフになっているトラックでは、ダンパー・ペダルは無効になります。

E (Expression) ▸PERF ▸STS

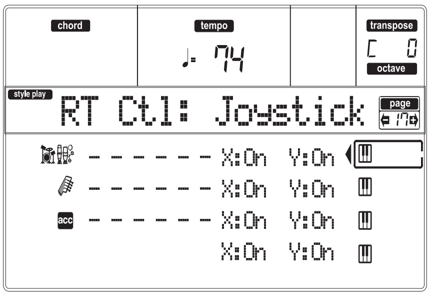
各リアルタイム・トラックでエクスプレッション・コントロールをオン / オフします。エクスプレッション・コントロールは、相対値を使用したレベル・コントロールで、値を引き算したレベルになります。

たとえばピアノ音色を UPPER 1 に、ストリングス音色を UPPER 2 に割り当てたとします。UPPER 2 でエクスプレッション・スイッチをオンにし、UPPER 1 でオフにすると、ペダル操作でストリングスの音量レベルは変化しますが、ピアノの音量は変化しません。

ボリューム・ペダルのような**コンティニュアス・タイプのペダル**、または**[ASSIGN. SLIDER]**をエクスプレッション・コントロールとしてプログラムする方法は、P.123「page 3 - Gbl: P/Sw-Sld」を参照してください。この機能はボリューム・タイプのペダルにのみ割り当てられます。スイッチ・ペダルは使用できません。"Kb Expression" をペダルまたはアサイナブル・スライダーに割り当て、[WRITE]キーを押してグローバル設定に保存します。

page 17 - RT Ctl: Joystick

各リアルタイム(キーボード)・トラックでジョイスティックを有効/無効に設定するページです。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]キーでトラックを選択します。
2. [F-3]～[F-4]キーでそのトラックの "X" または "Y" パラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでステータスを変更します。

X ▸PERF ▸STS

ジョイスティックの左右の動き(ピッチ・ベンド、サウンド・パラメーターのコントロール等)を有効 / 無効にします。

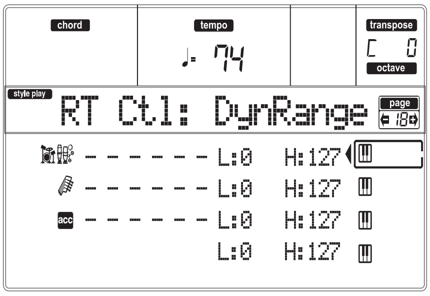
Y ▸PERF ▸STS

ジョイスティックの前後の動き(Y +方向:モジュレーション、サウンド・パラメーターのコントロール等。Y −方向:様々なコントロール、または無効)を有効 / 無効にします。

page 18 - RT Ctl: DynRange

各リアルタイム(キーボード)・トラックのダイナミック・レンジをプログラムするページです。3 種類までのダイナミック・レイヤーで構成されたサウンドを作り、UPPER1 ～ 3 の各トラックに異なるダイナミック・レンジを設定するときに便利です。

たとえば、「El.Piano 1」プログラムを UPPER 1 に、「El.Piano 2」プログラムを UPPER 2 に割り当てたとします。UPPER 1 のダイナミック・レンジを "L:0, H:80"、UPPER 2 のダイナミック・レンジを "L:81, H:127" に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに「El.Piano 1」のサウンドが再生され、強く弾いたときに「El.Piano 2」のサウンドが再生されます。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]キーでトラックを選択します。
2. [F-3]～[F-4]キーでそのトラックの "H" または "L" パラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでパラメーターの値を変更します。

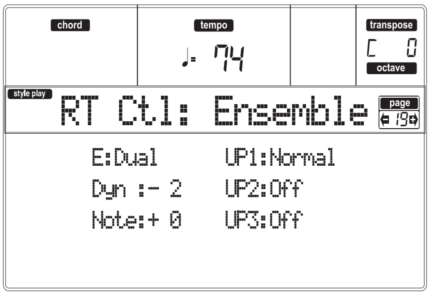
L/H ▸PERF ▸STS

このペアのパラメーターで、トラックの低い方のダイナミック・レンジと高い方のダイナミック・レンジを設定します。

0	ベロシティーが最小値
127	ベロシティーが最大値

page 19 - RT Ctl: Ensemble

アンサンブル機能をプログラムするページです。この機能は、右手で弾いたメロディーと左手で弾いて認識されたコードのハーモニーを合わせます。



Up1...Up3 ▶PERF ▶STS

右手(UPPER)のトラックです。

Off このトラックではハーモニーの調和はありません。

Normal このトラックはハーモニーの調和に含まれます。

Mute このトラックは、元々弾いたノートの音ではなく、アンサンブル･ノートだけを再生します。

E (Ensemble) ▶PERF ▶STS

ハーモニーのタイプです。

Duet メロディーに 1 つのノートを加えます。

Close メロディーにクローズド･ポジションのコードを加えます。

Open 1 メロディーにオープン･ポジションのコードを加えます。

Open 2 Open 1 と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。

Block ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。

Power Ensemble
ハードロックでよく聴くような、5th と 1 オクターブをメロディーに加えます。

Fourths LO 一般的なジャズのハーモニーで、完全4th とマイナー7th をメロディーの下に加えます。

Fourths UP Fourths LOと同じですが、ノートがメロディーの上に加えられます。

Fifths 一連の 5th をオリジナルのノートの下に加えます。

Octave 1 オクターブまたは複数オクターブをメロディーに加えます。

Dual "Note" パラメーターで設定した固定インターバルで、もう 1 つのノートをメロディー･ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値が表示されます(元のノートに対して－ 24 ～＋ 24 半音)。

Brass 一般的なブラス･セクションのハーモニーです。

Reed 一般的なリード･セクションのハーモニーです。

Trill メロディーのノートをトリルさせます。トリルの速度は後述する "Tempo" パラメーターで設定します。

Note: これを選択した場合は、必ず2音以上を弾いてください。

Repeat 弾いたノートが後述の "Tempo" パラメーターに同期して繰り返されます。コード演奏中は、最初のノートのみが繰り返されます。

Echo Repeat と同じですが、後述の "Feedback" パラメーターで設定した時間が経過すると、リピート音が次第にフェード･アウトしていきます。

Dyn (Dynamics) ▶PERF ▶STS

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティーの相違を設定します。

－ 10...0 引き算するベロシティー値

Tempo ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、Trill、Repeat、Echo のいずれかを選択したときにのみ表示されます。

"E" パラメーターで Trill、Repeat、Echo のいずれかを選択したときのノート値です。メトロノームのテンポと同期します。

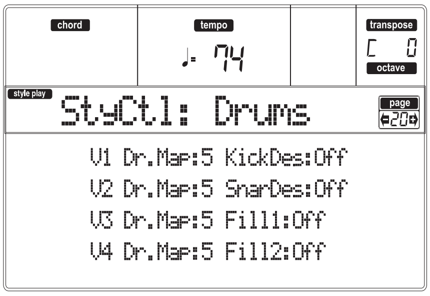
Feedback ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、Echo を選択したときにのみ表示されます。

Echo によるリピートで、オリジナルのノート / コードが何回リピートされるかを設定します。

page 20 - StyCtl: Drums

このページでは、スタイルのさまざまなパラメーターを選択します。



V1-V4 DrMap (Drum Map) ▶PERF ▶STYLE

選択したドラム･キット用に、別のセットとして使用できるパーカッシブ系インストゥルメントの組み合わせを選択します。わざわざプログラムし直す必要がないので便利です。任意のドラム･マップを選択すると、パーカッシブ･インストゥルメントの一部が別のインストゥルメントに代わります。

0...7 ドラム･マップのナンバーです。0 のとき、標準のマッピングになります。

KickDes (Kick Designation) ▶PERF ▶STYLE

この設定によって、オリジナルのキック(ベース･ドラム)サウンドが、同じドラム･キットの中の別のキックに入れ替わります。

Off、1...3 オリジナルのキックと入れ替えるキックです。オフのときはオリジナルのキックが使用されます。

SnarDes (Snare Designation) ▶PERF ▶STYLE

この設定によって、オリジナルのスネア･ドラムのサウンドが、同じドラム･キットの中の別のスネアに入れ替わります。

Off、1...3 オリジナルのスネアと入れ替えるスネアです。オフのときはオリジナルのスネアが使用されます。

Fill1/2 ▶PERF ▶STYLE

フィルの最後でバリエーションを自動的に選択します。

Off フィルを選択する前に再生していた同じバリエーションがまた選択されます。

1&2...3&4 指定したバリエーションが代わりに選択されます。たとえば 1&2 を選択すると、フィルが終わった後にバリエーション 1 とバリエーション 2 がかわるがわる選択されます。

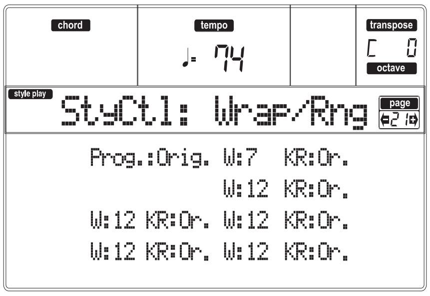
Up/Down 1つ上または下の番号のバリエーションが順に選択されます。Upにすると、バリエーション4の後はバリエーション1が選択されます。また Down にすると、バリエーション 1 の後にバリエーション 4 が選択されます。

Inc/Dec 1つ上または下の番号のバリエーションが順に選択されます。Incにすると、バリエーション4の後はバリエーション 4 がまた選択されます。また Dec にすると、バリエーション1の後はバリエーション1がまた選択されます。

->1...->4 「フィルからバリエーション1、2、3、または4へ」という選択肢で、フィルの最後で 4 種類のスタイル・バリエーションの 1 つが自動的に選択されます。

page 21 - StyCtl: Wrap/Rng

スタイル・トラックのラップ・アラウンド機能とキーボード・レンジを設定するページです。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUEキー[A]～[H]でパラメーターを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでカーソルを移動します。
3. TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/－]キーまたは[UP/ ＋]キーでパラメーターのステータスまたは値を変更します。

Prog (Program) ▸PERF ▸STYLE

スタイル・エレメント(バリエーション、フィル、イントロ、エンディング)に録音されているのとは別のプログラムを選択します。

Note: パネル上または MIDI で任意のスタイル・トラックにプログラムをアサインするたびに、このパラメーターが自動的にオンになります。

Orig(Original) スタイル・トラックは常にオリジナルのプログラムを使用します。別のプログラムをスタイル・トラックに割り当てると、異なるスタイル・エレメントを選択したときに、その設定がオリジナルのプログラムに従ってリセットされることがあります。

On 異なるプログラムを各スタイル・トラックに割り当てて、それをパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存できます。これは、そのトラック上ですべてのスタイル・エレメントに使用される唯一のプログラムとなります。

W (Warp Around) ▸PERF ▸STYLE

ラップ・アラウンド・ポイントはバッキング・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは検知されたコードに従ってトランスポーズされます。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる領域で再生することになり、不自然なサウンドになります。しかし、その音がラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に 1 オクターブ下にトランスポーズされます。

各トラックのラップ・アラウンド・ポイントは、コード音のルート(根音)に対して半音単位で最大 12 半音まで設定できます。この値は、スタイル・エレメントで指定されたキーとラップ・アラウンド・ポイントとの間のインターバル(距離)となります。

1...12 パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値(半音単位)。

KR (Keyboard Range) ▸PERF ▸STYLE

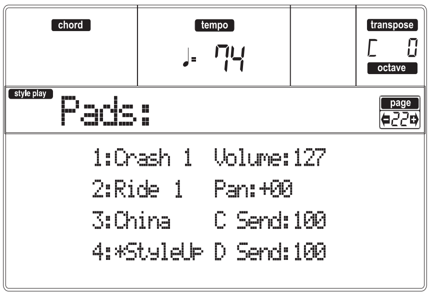
このパラメーターは、スタイルに保存されている “Key Range” パラメーターの設定をオン / オフします。

Or(Original) キーボード・レンジ設定が使用されます。トラックがキーボード・レンジのパラメーターで設定した最低または最高の限界を超えると、トランスポーズされて、プログラムした範囲内で再生されます。

Off キーボード・レンジ設定は使用されません。

page 22 - Pads

4つの[PAD]キーのそれぞれに対して、異なるサウンドや機能を選択するページです。



1-4 ▸PERF ▸STS

4つの[PAD]キーそれぞれに該当します。P.219「パッドに割り当て可能なサウンドのリスト」および P.220「パッドに割り当て可能な機能のリスト」を参照してください。

Note: 機能名には先頭に「*」マークが付いています。

Volume ▸PERF ▸STS

4 つのパッド・トラックそれぞれの音量を設定します。

Pan ▸PERF ▸STS

4 つのパッド・トラックそれぞれのパンを設定します。

L – 64 左側に振り切ります。

C + 00 中央に定位します。

R + 63 右側に振り切ります。

C Send ▸PERF ▸STS

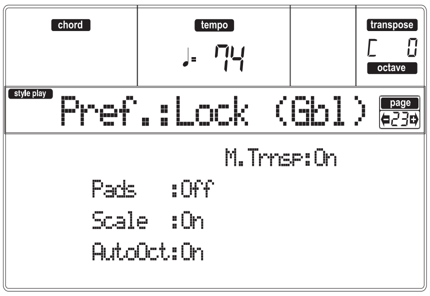
4 つのパッド・トラックそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサーC(通常はリバーブ)のセンド・レベルを設定します。

D Send ▸PERF ▸STS

4つのパッド・トラックそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサーD(通常はモジュレーション・エフェクト)のセンド・レベルを設定します。

page 23 - Pref: Lock (Gbl)

様々な機能を「ロック」して、別のパフォーマンスやスタイル、シングル・タッチ・セッティングを選択したときに、その機能が変更されないようにすることができます。



Hint: 本機に電源を入れると、パフォーマンス 1 が自動的に選択されます。このため、ご自分で設定したパラメーター類を変更させたくない場合は、その設定をパフォーマンス1として保存し（P.38「Write to ウィンドウ」参照）、パラメーターのロックをオンにしてください。

Note: これらの設定は、グローバル・ファイルに保存されます。設定を変更したら、[WRITE]キーを押してグローバルに保存します。Global Writeウィンドウが表示されます（P.122「Write Globalページ」参照）。

Pads ▶GBL

パッドに割り当てられたサウンドまたは機能です。

Scale ▶GBL

このロック機能をオンにすると、別のパフォーマンスやスタイル、シングル・タッチ・セッティング（STS）を選択しても "Scale" パラメーターは変更されません。

AutoOct (Auto Octave) ▶GBL

KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER と SPLIT 間で切り替えると、UPPER トラックが自動的にトランスポーズされます。

On KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER または SPLIT しても、UPPER トラックのトランスポーズは変更されません。

Off KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER にすると、UPPER トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に 0 に設定されます。
KEYBOARD MODEセクションでSPLITにすると、UPPER トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に－ 1 に設定されます。

M.Trnsp (Master Transpose) ▶GBL

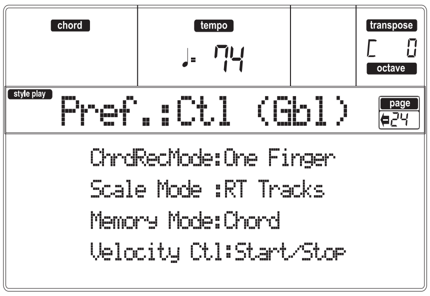
マスター・トランスポーズの値は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存されます。このため、スタイルやパフォーマンスを選択したときに、マスター・トランスポーズが自動変更されないようにするには、このロック機能をオンに設定してください。

On（初期設定） ロック機能がオンになります。スタイルやパフォーマンスを選択しても、マスター・トランスポーズは変更されません。

Off ロック機能がオフになります。スタイルやパフォーマンスを選択すると、そのパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存されているデータによっては、マスター・トランスポーズの値が変更されます。

page 24 - Pref: Ctl (Gbl)

スタイルの一般的なパラメーターを設定するページです。



Note: ここでの設定はグローバル・ファイルに保存されます。設定を変更したら、[WRITE]キーを押してグローバルに保存します。Global Write ウィンドウが表示されます（P.122「Write Global ページ」参照）。

ChrdRecMode (Chord Recognition Mode) ▶GBL

自動伴奏エンジンが**コードを認識**する方法を設定します。コード・スキャニング・モード（CHORD SCANNING セクション）で FULL または UPPER を選択している場合は、Fingered 3 がこのパラメーター値として自動選択されるため、コードを認識させるには必ず3音以上のノートを弾くことが必要です。

Fingered 1 コード・スキャニング・モードの設定によって、1 音または複数のノートを弾きます。1 音を弾いただけでも、フル・メジャー・コードが認識されます。

Fingered 2 フル・コードの認識には3音以上のノートを弾くことが必要です。1 音だけ弾くとユニゾンが再生されます。ルート音と5thを弾くと、メジャー・コードとしてそれらの 2 音が認識されます。

Fingered 3 コードの認識には常に 3 音以上のノートを弾くことが必要です。

One Finger 簡易コード演奏テクニックを使用してコードを再生することもできます。

- 1 音だけを弾くと、メジャー・コードが認識されます。
- ルート音と、その左の白鍵を弾くと7thのコードになります。（例：C3 + B2）
- ルート音と、その左の黒鍵を弾くとマイナー・コードになります。（例：C3 + B♭2）
- ルート音と、その左の白鍵と黒鍵を弾くとマイナー7thのコードになります。（例：C3 + B2+ B♭2）

Scale Mode ▶GBL

選択したスケールを使用するトラックを指定します（P.40「Scale」参照）。

RT Tracks リアルタイム（キーボード）・トラックのみで、選択したスケールを使用します。

Upper Tracks UPPER 1 ～ 3 のリアルタイム（キーボード）・トラックで、選択したスケールを使用します。

All Tracks 全トラック（リアルタイム、スタイル、パッド）すべてで、選択したスケールを使用します。

Memory Mode

▶GBL

[MEMORY]キーの機能を設定します。

Chord キーの LED が点灯していると、[MEMORY]キーは認識されたコードをメモリーに保存します。LED が消灯していると、キーボードから手を離した時点でコードがリセットされます。

Chord + Lower
キーの LED が点灯していると、[MEMORY]キーは認識されたコードをメモリーに保存し、次のノートまたはコードを弾くまで、LOWER トラックの音をサスティンします。LED が消灯していると、キーボードから手を離した時点でコードがリセットされ、LOWER トラックはサスティンされません。

Lower キーの LED が点灯していると、次のノートまたはコードを弾くまで、LOWER トラックの音をサスティンします。LED が消灯していると、キーボードから手を離した時点で LOWER トラックのサスティンが止まります。コードは常にメモリーに保持されます。

Velocity Ctl

▶GBL

左手で強く弾くことで、フィルやブレイクをトリガーさせるパラメーターです。LOWERトラックを96以上のベロシティーで弾くと、選択されているスタイル･エレメントがスタートします。

この機能は、KEYBOARD MODE セクションで[SPLIT]キーを、またCHORD SCANNINGセクションで[LOWER]キーを押して選択している場合にのみ有効です。

Off トリガー機能がオフになります。

Break, Fill 1, Fill 2
LOWER トラックでベロシティーを 96 以上で弾くと、選択されたエレメントが自動的にトリガーされます。

Start/Stop キーボード上で鍵盤を強く弾くことで、スタイルをスタート / ストップさせます。

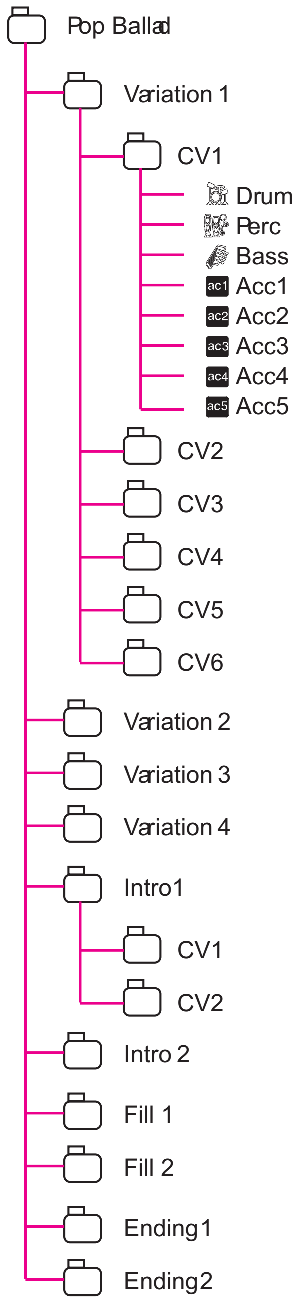
10. Style Record モード

Style Record モードではご自分のカスタムの**スタイルを作成**したり、すでにあるスタイルをエディットしたりします。

スタイルの構造

「スタイル」とは本機のアレンジャー機能で自動再生する、いわゆるバッキング・パターンを意味する音楽シーケンスです。スタイルは、**スタイル・エレメント(E)**から構成されます。本機には 10 種類のスタイル・エレメント(バリエーション1～4、イントロ1～2、フィル1～2、エンディング1～2)があります。これらのスタイル・エレメントは演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



各スタイル・エレメントは、**コード・バリエーション(CV - Chord Variation)**と呼ばれる単位から構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数の CV があるとは限りません。たとえばバリエーション1～4には6つのCVがそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ 2 つの CV しかありません。

コード認識領域で演奏するとき(この領域は、パネル上の CHORD SCANNING セクションのキーの設定によって、LOWER、UPPER、FULL のいずれかになります)、アレンジャー機能はキーボード上を検知して、どのコードが演奏されているかを判断します。次に、選択されているスタイル・エレメントに応じて、検知されたコードに合ったコード・バリエーション(CV)を自動選択します。どのコード・バリエーションが、検知されたどのコードに対応するか、というのがコード・バリエーション表にあるスタイルの設定です。各スタイル・エレメントにそれぞれ、**コード・バリエーション表**があります。以下はその例です。

コード	コード・バリエーション(CV)	
	バリエーション 1 ～ 4	イントロ 1 ～ 2、フィル 1 ～ 2、エンディング 1 ～ 2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

アレンジャー 機能は再生用のCVを選択し、各トラックの正しいシーケンスをトリガーします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー(調)で作られています(例:C メジャー、G メジャー、E マイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポーズします。シーケンス内のノートは、**ノート・トランスポーズ表(NTT)**に従って正確にトランスポーズされ、認識されたコードすべてとの調を合わせます。NTT を使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、すべてのノートを正しい音程で再生させ、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポーズさせることができます。

スタイル構造の奥まで見てみると、そのコード・バリエーションも、**トラック・シーケンス**というものから構成されていることがわかります。本機は 8 つのトラックに対応しています。Drum と Perc はドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、Bass はベース、Acc1 ～ 5

は伴奏シーケンス（ストリングス、ギター、ピアノ、その他のメロディ楽器）のシーケンスに使用します。

以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したとき、アレンジャー機能は、使用するスタイル・エレメントを指定し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを指定します。そして、コードを演奏するたびに、そのコード・バリエーションの各トラック用のスタイル・シーケンスが、NTT（ノート・トランスポーズ表）に従って、元のコードから認識されたコードへトランスポーズされます。

Note: ブレイクとカウント・インはスタイル・エレメントではないので、ご自分でカスタム化することはできません。録音 / エディット中、［COUNT IN/BREAK］キーは無効になります。

録音内容

スタイルの録音は、スタイル・エレメントの中にある、各コード・バリエーションの中のトラックを録音する、ということです。

すべてのスタイル・エレメントのコード・バリエーションを全部録音する必要はありません。各スタイル・エレメント用に1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。例外はイントロ 1 とエンディング 1 で、メジャーとマイナーのコード・バリエーション両方を録音することをお勧めします。

スタイルのインポート / エクスポート

コルグの **Style To Midi** アプリケーション・ソフトウェアを使用して、スタンダード MIDI ファイル（SMF）形式でコンピューターと本機間でスタイルのやりとりができます。このアプリケーションは以下のウェブサイトから無償でダウンロードできます。ご使用の際はアプリケーションに添付されている説明書をよくお読みください。

http://www.korgpa.com/

Style Record モードの選択

スタイルをエディットしたり、**新しいスタイルを作成**することができます。

Style Play モードのときに［RECORD］キーを押すと、以下のページが表示されます。

- **“Current Style”** を選択して現在のスタイルをエディットします。工場出荷時のプリセット・スタイルをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません。ユーザー・スタイルとして保存することになります。

  既存のスタイルをエディットすると、オリジナルのスタイル・パフォーマンスが呼び出されますが、以下のパラメーターは初期設定値にリセットされます：
  DrMap (0)、SnarDes (Off)、KickDes (Off)、
  Prog (Original)、KB Range (Original)

  リセットされると、再生中のスタイルと、エディット中の同じスタイルとに相違が生じます。たとえば、“DrMap” パラメーターがリセットされると、インストゥルメントが一部変わる場合があります。

  スタイルをエディット後は、これを保存してください（下記、「スタイルのエディット終了、保存、中止」参照）。次に、スタイル・パフォーマンスをエディットしてトラックの設定（テンポ、ボリューム、パン、FX センドなど ..「Style Play モード」参照）を調節し、［WRITE］キーを押して保存します。

- **“New Style”** を選択すると、新しいスタイルを一から作成することができます。その場合は、初期設定のスタイル・パフォーマンスが呼び出されます。レコーディングが済んだら、新しいスタイルをユーザー・スタイルとして保存します。

  スタイルをエディットしたら、これを保存してください（下記、「スタイルのエディット終了、保存、中止」参照）。次に、スタイル・パフォーマンスをエディットしてトラックの設定（テンポ、ボリューム、パン、FX センドなど ...「Style Play モード」参照）を調節し、［WRITE］キーを押して保存します。

Note: レコーディングまたはエディット後、スタイルはメモリーに書き込まれます。このため、［START/STOP］キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っている MIDI イベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: Record モードでは、フットスイッチはすべて無効になります。

レコーディング / エディット中のスタイル試聴

スタイルのレコーディング / エディット中に、表示されているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイル全体を試聴できます。

コード・バリエーションを選択するには、Style Record モードのメイン・ページを表示させます（「E (Style Element)」、「CVLen (Chord Variation Length)」参照）。

- Quantize、Transpose、Velocity、Delete のいずれかのページが表示されているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。［START/STOP］キーを押して再生し、もう 1 度［START/STOP］キーを押して再生を止めます。
- Delete All、Copy、Style Element Ctl、Style Ctl のいずれかのページが表示されているときは、スタイル全体を試聴できます。［START/STOP］キーを押してコードを演奏してみましょう。スタイル・エレメントはパネル上のキー（［VARIATION1 〜 4］、［INTRO1 〜 2］、［FILL1 〜 2］、［ENDING1 〜 2］キー）で選択します。もう1度［START/STOP］キーを押すと再生が止まります。

Note: 上記を試聴するときは、“ChrdRecMode” パラメーター（コード認識モード）が自動的に Fingered 3 になります。

スタイルのエディット終了、保存、中止

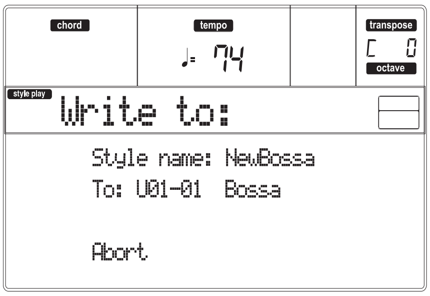
エディットを終えたスタイルはメモリーに保存するか、エディット内容をキャンセルします。［WRITE］キーまたは［RECORD］キーを押して Write to ウィンドウを表示させます（P.51「Write to ウィンドウ」参照）。

Note: スタイルをメモリーに保存すると、自動的に圧縮されてサイズが小さくなるので、メモリー容量を節約できます。

Hint: レコーディング中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイルが誤って失われてしまわないようにしてください。

Write to ウィンドウ

Style Record モードのときに[WRITE]キーまたは[RECORD]キーを押すと、このウィンドウが表示されます。ここではレコーディングまたはエディットしたスタイルをメモリーに保存します。



- スタイルを内蔵メモリーに保存するには、VOLUME/VALUE キー[A]または[B]を押してから、[ENTER/YES]キーを押します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して中止します。
- 何もせずに、スタイルも保存しないまま、このウィンドウが表示される前に表示されていた Style Record モードのページに戻るには、[EXIT/NO]キーを押します。
- エディット内容をすべて取り消すには、VOLUME/VALUE キー[D]で、左右どちらかのキーを押して、Abort を選択します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して "Write to" ウィンドウに戻ります。

Style name

スタイルの名前を変更します。VOLUME/VALUE キー[A]で、右のキーを押して名前をエディットするモードに入り、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すと、カーソル位置に文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

To(スタイル・ナンバー)

VOLUME/VALUE キー[B]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、メモリー内の別のユーザー・スタイルの位置を選択します。

Note: ユーザー・スタイルのメモリーのみが選択できます。

Abort

スタイルに行ったエディット内容を取り消すときに、このコマンドを選択します。

レコーディングされたイベントのリスト

Style Record モードでは、スタイルの正しい動作をさまたげるようなイベントをフィルターします。以下はレコーディングされたイベントと、フィルターされる最も重要なイベントです。

コントロール機能	CC#(コントロール・チェンジ・ナンバー)
フィルターされないイベント	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
フィルターされるイベント	
After Touch	
Volume	7
その他のコントロール・チェンジ・メッセージ	

(*) Note Off は常にコード・バリエーションの最後に挿入されます。

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部で、本機のコントロール類では直接レコーディングできないものがあります。

パネル上のキーを使った簡易削除

メイン・ページ、またはスタイル・トラックのページが表示されているときは、パネル上のキーを使用して、スタイルのさまざまなエレメントを削除できます。

[DELETE]キー+音符キー

トラックが選択されているときに、このキーの順序で押すと、1 つのノート、または 1 つのパーカッシブ系インストゥルメントを削除できます。

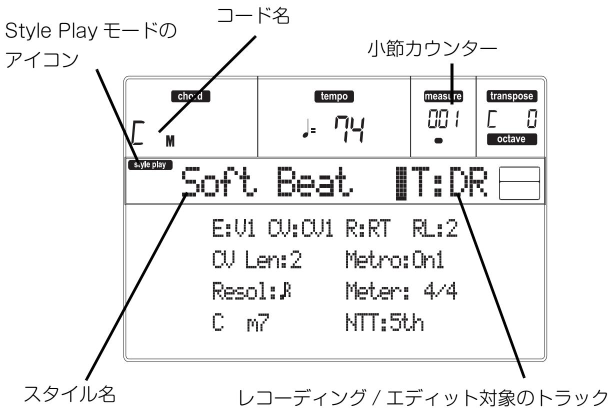
スタイル再生中は、このキーの順序で押すと、キーを押し続けている間だけ、インストゥルメントが削除され、トラック内のその他のノートはそのまま再生されます。

[DELETE]キー+トラック・キー

スタイル・トラックのページが表示されているとき、このショートカットでトラック全体を削除できます。[DELETE]キーを押しながら、削除したいトラックの表示位置に対応する VOLUME/VALUE キー[A]~[H]を押します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。

メイン・ページ

[RECORD]キーを押してからレコーディング/エディットするスタイルを選択すると、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。



Style Play モードのアイコン(style play)

Style Play モード、または Style Record モードのときはこのアイコンが表示されます。

コード名

メイン・ページまたはスタイル・トラックのページでは、ここに選択トラックのオリジナル・キー/ コード(P.53「オリジナル・キー/ コード」参照)が表示されます。

スタイル名

レコーディング / エディット対象のスタイルの名前です。

小節カウンター

レコーディング中の小節を表示します。小節の範囲は "RecLen" パラメーター(P.52「RL (Recording Length)」参照)で指定します。

レコーディング / エディット対象のトラック

このエディット・モードでのほとんどの作業は、1 つのトラックに対して行われます。メイン・ページでは、現在選択されているトラックが画面右上部に表示されます。トラック名には以下の省略名が使われます。

DR(ドラム)、PC(パーカッション)、BS(ベース)、A1～A5(伴奏1～5)

エディットするトラックを選択するには、[TRK.SELECT]キーでスタイル・トラックのページにジャンプし(P.54「スタイル・トラックのページ」参照)、VOLUME/VALUE キーでトラックを選択します。

E (Style Element)

VOLUME/VALUE キー[A]で、このパラメーターの行を選択し、[F-1]キーでパラメーターを選択します。

このパラメーターはエディットするスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネル上の同じ名前のキーと対応しています。

Note: このパラメーターと値が小文字(例:e:v1)の場合、スタイル・エレメントには何も入っていません。大文字(例:E:V1)のときは、すでにレコーディングされたスタイル・エレメントであることを示します。

V1...V4	バリエーション 1 ～ 4
I2...I2	イントロ 1 ～ 2
F1...F2	フィル 1 ～ 2
E1...E2	エンディング 1 ～ 2

CV (Chord Variation)

VOLUME/VALUE キー[A]で、このパラメーターの行を選択し、[F-2]キーでパラメーターを選択します。上記でスタイル・エレメントを選択した後、それに入っているコード・バリエーションのうち、エディットしたいコード・バリエーションをこのパラメーターで選択します。

Note: このパラメーターと値が小文字(例:cv:cv1)の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字(例:CV:CV1)のときは、すでにレコーディングされたコード・バリエーションであることを示します。

SE:V1...V4	エディットするコード・バリエーションを、6 種類の中から選択します。
SE:I1...E4	エディットするコード・バリエーションを、2 種類の中から選択します。

R (Recording Mode)

リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングのどちらかを選択するパラメーターです。VOLUME/VALUE キー[E]の左右どちらかのキーと、[F-3]キーを使用して、このパラメーターを選択します。VOLUME/VALUE キー[E]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーでパラメーターの値を変更します。

RT	リアルタイム・レコーディングを選択します。スタイルの各パターンをリアルタイムでレコーディングする方法です。
Stp	ステップ・レコーディングを選択します。イベントを 1 ステップごとに入力していく方法です。詳細は、P.55「スタイルのレコーディング手順」を参照してください。

RL (Recording Length)

選択トラックのレコーディングの長さ(小節単位)を設定します。この値は常に、"CVLen" (コード・バリエーションの長さ)パラメーター(後述)と等しいか、その約数になります。

Note: これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。たとえば、ドラムのパターンが 2 小節ずつリピートする、8 小節のコード・バリエーションがあったとします。そこで、ドラムのトラックをレコーディングする前に、"CVLen" パラメーターを 8 に設定し、"RecLen" パラメーターを 2 に設定します。スタイルを保存するとき、またはそのスタイルをエディットするとき、2 小節のパターンが 8 小節のコード・バリエーションに拡張します。

Warning: "RecLen" パラメーターの値より "CVLen" の値を小さく設定すると、画面上で "RecLen" の値がすぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、"CVLen" の値を変更することができます。(後述の「CVLen (Chord Variation Length)」参照)。
しかし、[START/STOP]キーを押してレコーディングを始めると、"RecLen" の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。
たとえば、"CVLen" を 4、"RecLen" を 4 に設定したとします。次に、"CVLen" を 2 に変更して[START/STOP]キーを押してレコーディングを始めると、"RecLen" パラメーターの画面上での表示は 4 ですが、実際には 2 に変更され、レコーディングが 2 小節分で繰り返しになります。もう 1 度[START/STOP]キーを押してレコーディングを止めると、"RecLen" パラメーターの値表示は 2 に更新され、2 小節以降の小節がすべて削除されます。

CVLen (Chord Variation Length)

選択したコード・バリエーションの全長(小節単位)を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードがキーボード上で認識されると、この長さで、伴奏パターンが繰り返されます。

Warning: "CVLen" パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、指定したその長さより後の小節は削除されます。レコーディング後に "CVLen" の値を小さくする際は、十分気を付けてください。

Metro (Metronome)

レコーディング中に聞こえるメトロノームの設定です。

Off レコーディング中はメトロノームの音は聴こえません。レコーディング開始前に 1 小節分のカウント・ダウンが再生されます。

On1 メトロノームがオンになり、レコーディングを開始する前に 1 小節分のカウントダウンが聴こえます。

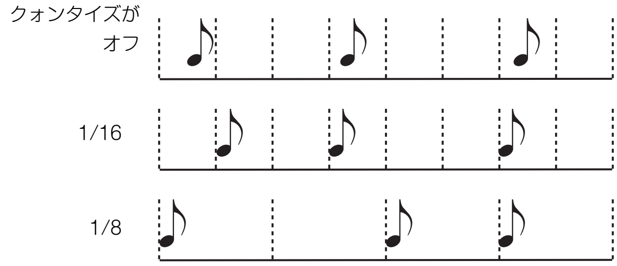
On2 メトロノームがオンになり、レコーディングを開始する前に 2 小節分のカウントダウンが聴こえます。

Resol (Resolution)

レコーディング中のクォンタイズ(分解能)を設定します。

𝅘𝅥𝅰 (1/32)...♪ (1/8)

グリッド軸の間隔(分解能)を音符の長さで設定します。たとえば、♪(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。



Meter

スタイルの拍子記号を設定します。スタイルが空のとき(レコーディングを始める前に)のみエディットできます。

オリジナル・キー/ コード

トラックのオリジナルのキーとコードです。VOLUME/VALUE キー[D]で、このパラメーターの行を選択し、[F-1]、[F-2]キーでキー/コード名とキー/ コード・タイプ(Maj, min...)を切り替えます。

Style Playモードでは、このコードがレコーディングされた通りに再生され、NTT(ノート・トランスポーズ表)に従ったトランスポーズは行われません(後述参照)。スタイル・エレメントで1つだけコード・バリエーションをレコーディングする場合は、オリジナル・キー/ コードを maj7 にしておくことをおすすめします。ノート数が足りなかったり、別のコードを再生したときに NTT によるトランスポーズがうまくできなかったりするのを避けるために、十分気を付けて 7th+ のノート(例:Cmaj7thのキー/コードでは、ノートB、つまりシの音)を弾いてください。

Note: 本機の機能が問題なく使用できるよう、メジャー・コードとマイナー・コードのバリエーションをスタイル・エレメントのイントロ 1 とエンディング 1 にレコーディングすることをおすすめします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナル・キー/ コードが有効になります。レコーディングされたトラックはすべて、そのキー/ コードで再生されます。たとえば、Acc1 トラックのオリジナル・キー/ コードが A7th の場合、Acc1 トラックを選択すると、残りのトラックすべてても A7th キー/ コードに従って再生されます。

上記の例では、A7th コードに合ったノートを使って、A メジャーのキーで Acc1 トラックをレコーディングします。後で A7th コードを弾くと、このパターンがレコーディングされた時とまったく同じ内容で呼び出されます。

キー/ コード値を同じコード・バリエーションの他のトラックすべてにコピー

このページでは[SHIFT]キーを押しながら VOLUME/VALUE キー[D]の左右どちらかのキーを押すと、現在選択されているトラックのキーが、同一コード・バリエーション内の他のすべてのトラックにコピーされます。パターンを手早くプログラムしたり、同一のコード・バリエーション内の各トラックを同じ調に統一したいときに便利です。

NTT (Note Transposition Table)

ノート・トランスポーズ表のことで、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを弾いたときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをトランスポーズする規則を定めたものです。たとえば、C メジャーのコードのコード・バリエーションだけをレコーディングした場合、キーボード上で C メジャー7 のコードが認識されると、アレンジャー機能は一部のノートをトランスポーズして足りないノート(この場合は 7th)を再生します。

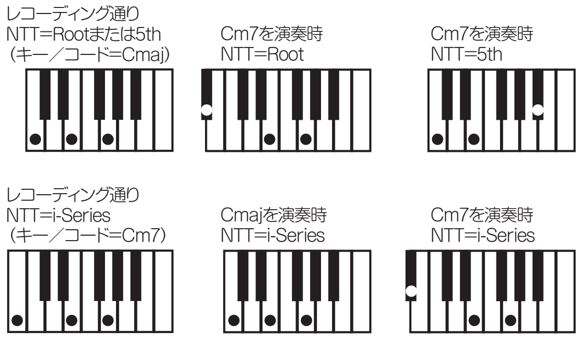
Note: 本機の機能が問題なく使用できるよう、イントロ1とエンディング 1 は "NTT" パラメーターを No Transp に設定することをおすすめします。

Root ルート音(Cメジャーの場合はC)が足りないノートにトランスポーズされます。

5th 5th ノート(C メジャーの場合は G)が足りないノートにトランスポーズされます。

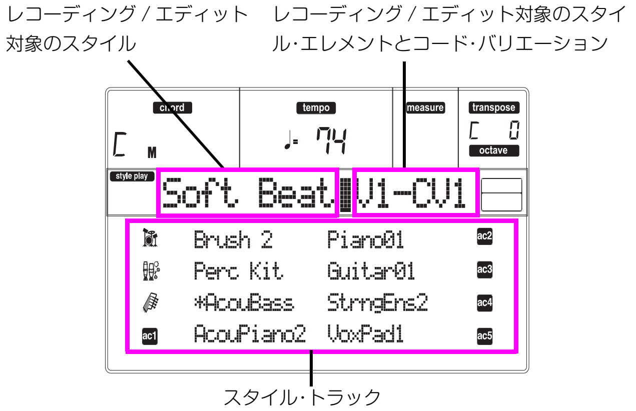
i-Series オリジナルのパターンすべてをメジャー7 かマイナー7 コードでプログラムすることが必要です。コルグのi-Seriesのインストゥルメントをロードすると、この選択肢が自動的に選ばれます。

No Transp トランスポーズされません。パターンはレコーディングされた通りに再生されます。これは、コルグのオリジナルのスタイルでイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定です。



スタイル・トラックのページ

Style Record モードのメイン・ページで[TRK.SELECT]キーを押すと、このページにジャンプします。ここではスタイル・トラックの表示と選択ができます。



プログラム名

VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]で、エディットするスタイル・トラックを選択し、PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでプログラムを選択します。このページでは、VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]を使用して、選択したトラックのボリュームが設定できます。トラックのボリュームはスタイル・パフォーマンスに記憶されますがパターンには記憶されないため、この設定は記録や保存することはできません。ただし、関連したトラックや、現在レコーディングしているトラックの再生音量を大きくすることはできます。

トラック・ステータス

スタイル・トラック・ページでは各トラックが以下の 3 つのステータスのいずれかになっています。

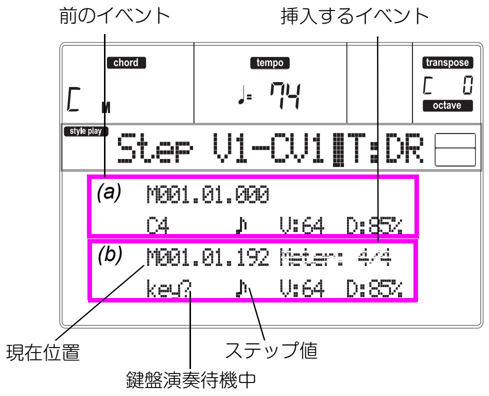
再生 (ステータス・アイコンが点灯)
選択されていないトラックのみ、このステータスに入ることができます。再生ステータスでは録音されたパターンが再生されます。

ミュート (ステータス・アイコンが消灯)
このトラックはキーボード上では演奏できますが、録音はできません。実際にレコーディングを始める前のリハーサルや練習などに便利です。
トラックをミュートするには、まず該当トラックを選択し、VOLUME/VALUE キーで左右のキーを同時に押して、ステータス・アイコンを消灯させます。トラックを録音状態に戻すには、もう1度左右のキーを同時に押します。

録音 (ステータス・アイコンが点滅)
トラックが録音待機状態になっています。トラックを選択すれば、録音ステータスに入ります。

Step(ステップ・レコーディング)ページ

Style Record モードのメイン・ページで "R" パラメーターを Stp に設定し、[START/STOP]キーを押すと、このページが表示されます。



(a)セクション

すでに挿入されているイベントを表示します。[<]キーを押すと、このイベントを削除してエディットすることができます。

(b)セクション

挿入されるイベントを表示します。このセクション内の各項目については、以下のパラメーターをお読みください。

M (Measure)

イベント(音符、休符、コード)を挿入する位置です。

Meter

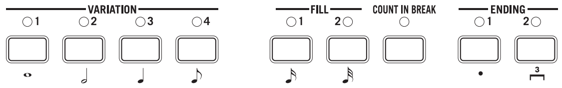
現在の小節のメーターで、表示専用です。このパラメーターの設定は、実際にレコーディングを始める前に、Style Record モードのメイン・ページで行います。詳細は、P.55 手順 6 を参照してください。

key?

鍵盤上でノートまたはコードを弾いて現在のステップにイベントを入力してください、というメッセージです。

ステップ値

挿入するイベントの長さです。パネル上の左下部にある各音符キーを使用して、この値を設定します。



𝅝 … 𝅘𝅥𝅯	ノート値
•(付点)	選択したノート値の 1.5 倍の長さになります。
3(3 連符)	選択したノートを 3 連符にします。

V (Velocity)

ノートやコードを入力する前に、このパラメーターを設定してください。挿入するイベントがどれだけの強さで演奏されるか(ベロシティ値)を設定します。

KBD 鍵盤を選択します。ダイヤルを左いっぱいに回すと、この設定になります。ノートを弾く強さが認識されて記録されます。

1...127 ベロシティ値を選択します。イベントがベロシティ値と一緒に挿入され、鍵盤上で実際に弾く強さには影響されません。

D (Duration)

挿入したノートの相対的長さを設定します。ステップ値に対するパーセントで表します。

50% スタッカート

80%	普通の奏法
100%	レガート

ステップ･レコーディングで使用するキー

[TIE]キー
挿入するノートと１つ前のノートとをタイでつなぎます。

[REST]キー
休符を挿入します。

音符キー
ステップ値を選択します。

[START/STOP]キー
ステップ･レコーディングを終了します。

[<]キー(1 つ前のステップ)
挿入されているステップを削除して、1 つ前のステップにさかのぼります。

[>>]キー(早送り)
次の小節へ進み、そこまでは休符を挿入します。

スタイルのレコーディング手順

スタイルのレコーディング方法には、リアルタイムとステップの２種類の方法があります。

- リアルタイム･レコーディングはスタイル･パターンをリアルタイムでレコーディングします。
- ステップ･レコーディングは、トラックごとにノートやコードを1 つずつ入力していくことで、新しいスタイルを作成します。楽譜通り忠実に演奏したい場合や、細かい部分まで上手に再生したい場合、また特に、ドラム、パーカッションのトラックの作成に適しています。

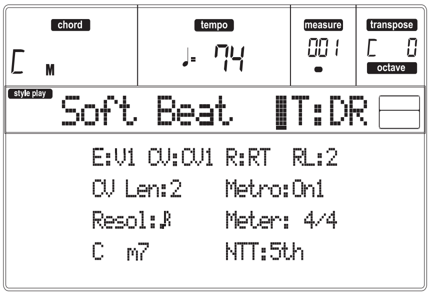
レコーディングの準備

1. 既存のスタイルをエディットする場合は、そのスタイルを選択します。
2. [RECORD]キーを押して Style Record モードに入ります。

   “Current Style”(現在のスタイル)か “New Style”(新規スタイル)を選択できます。

   現在のスタイルをエディットするか、すでにあるスタイルを土台として新しいスタイルを作成する場合は “Current Style”を選択します。空のスタイルで最初から作成する場合は “New Style” を選択します。

3. どちらかを選択すると、Style Record モードのメイン･ページが表示されます。



4. VOLUME/VALUE キー[A]と[F-1]～[F-2]キーで “E (Style Element)” パラメーターと “CV (Chord Variation)” パラメーターを選択します。

   Note: スタイル･エレメントとコード･バリエーションについての詳細、およびスタイルの一般的な構造については、P.49「スタイルの構造」を参照してください。
5. VOLUME/VALUE キー[E]と[F-4]キーを使用して、“RL (Recording Length” パラメーターで、ステップ･レコーディングするパターンの長さ(小節単位)を選択します。TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで値を設定します。
6. “Meter” パラメーターでスタイルの拍子記号を設定します。Style Record モードに入ったときに “New Style”(新規スタイル)を選択した場合にのみ、このパラメーターをエディットできます。
7. テンポを設定します。[SHIFT]キーを押しながら、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを調節します。
8. この時点で、リアルタイム･レコーディングに移るには、後述の「リアルタイム･レコーディングの手順」参照してください。ステップ･レコーディングに移るには、P.56「ステップ･レコーディングの手順」を参照してください。

リアルタイム･レコーディングの手順

1. Style Record モードのメイン･ページで、VOLUME/VALUE キー[E]の左右どちらかのキーを押して、“R” パラメーターを選択します。次に、同じキーか TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、RT (Realtime)に設定します。

   R:RT
2. [TRK.SELECT]キーを押して、スタイル･トラック･ページを表示させます。

   ここでは、各スタイル･トラックに適したプログラムを割り当てることができます。詳細は、P.54「スタイル･トラックのページ」を参照してください。

3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、テンポをもう 1 度調節することができます。
4. PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを使用して、プログラムを各トラックへ割り当てます。
5. 必要に応じて、各トラックのオクターブ・トランスポーズを設定します。

   Note: オクターブ・トランスポーズは、鍵盤上で弾いたノートにのみ影響し、アレンジャー機能から再生されるノートに対しては無効です。
6. 録音トラックを選択します。トラックのステータス・アイコンが点滅します。

   Note: Style Record モードに入ると、最後に選択されたトラックがすでに録音状態になります。Style Record モードに入ってから[START/STOP]キーを押すと、すぐにレコーディングを開始できます。

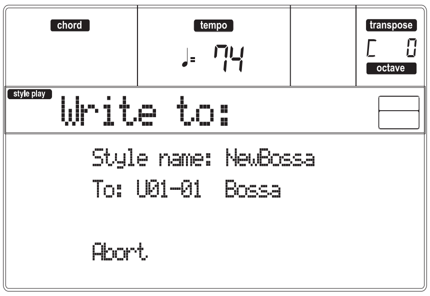
   レコーディング前に自分のパートをリハーサルできます。

   - 対象となるトラックに対応する VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを同時に押して、トラックをミュートさせます。トラック・ステータス・アイコンが消灯します。
   - 他のトラックがすでに録音されていれば、[START/STOP]キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
   - 練習が済んだら、[START/STOP]キーを押してアレンジャー機能を停止し、VOLUME/VALUEキーの左右のキーをもう1度同時に押してミュートを解除します。対象トラックが再び録音待機状態になります。
7. ステータス・アイコンが点滅している間に[START/STOP]キーを押して、レコーディングを開始します。“Metro (Metronome)”パラメーターの設定によっては、実際に録音が始まる前に、1～2小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。“RecLen”パラメーターの値によってはパターンが数小節続き、リピートします。

   レコーディングはオーバーダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで異なるインストゥルメントを録音するのに便利です。

   Note: レコーディング中は、トラックの**キーボード・レンジ**設定(P.66 参照)が無視され、トラックは鍵盤全域で再生できるようになります。**“Local”** パラメーター(P.124「Local」参照)も自動的にオンになり、鍵盤上で演奏できるようになります。
8. レコーディングが済んだら、[START/STOP]キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択して、コード・バリエーション全体をレコーディングします。

   Note: アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。
9. コード・バリエーションのレコーディングが済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメントを選択して、スタイル全体のレコーディングをします。
10. 新しいスタイルのレコーディングが済んだら、[WRITE]キーまたは[RECORD]キーを押してメモリーに保存します。Write to ページが表示されます。



   - スタイル名を変更するには、VOLUME/VALUE キー[A]の右のキーを押してエディット・モードに入り、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択表示します。[INSERT]キーを押すと、選択した文字がカーソル位置で挿入されます。[DELETE]キーを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。
   - メモリーの別の位置を選択するには、VOLUME/VALUE キー[B]の左右どちらかのキーを押してから、同じキー、またはTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで位置を選択します。[ENTER/YES]キーを押して確定するか、VOLUME/VALUE キー[D]で左右どちらかのキーを押すと、保存操作を中止します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが画面に表示されるので、[ENTER/YES]キーで確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。[ENTER/YES]キーを押すと、Style Record モードを終了します。
   Write to ページで[EXIT/NO]キーを押すと、何も変更せずに以前の Style Record モードのページに戻ります。

ステップ・レコーディングの手順

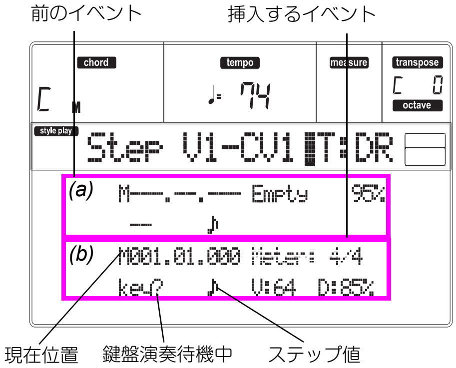
1. Style Record モードのメイン・ページのときに、VOLUME/VALUE キー[E]で、左右どちらかのキーを押して、“R” パラメーターを選択します。次に、同じキーか TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで Stp (Step)に設定します。

2. [TRK SELECT]キーを押して、スタイル・トラック・ページを表示させます。

   ここでは、各スタイル・トラックに適したプログラムを割り当てることができます(詳細は、P.54「スタイル・トラックのページ」参照)。

3. PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを使用して、プログラムを各トラックへ割り当てます。

4. [START/STOP]キーを押してキーの LED を点灯させ、ステップ･レコーディングのページを表示させます(このページのパラメーターについての詳細は、P.54「Step(ステップ･レコーディング)ページ」を参照してください。

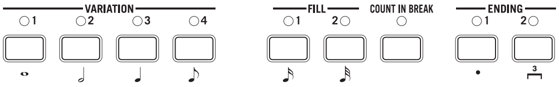


最初の二行(a)は、最後に挿入されたイベントを表示します。次の二行(b)は現在エディット中で挿入されるイベントを表示します。

イベントが何も挿入されていないと、「Empty」表示のイベントでパターンの先頭を表します。これはステップ･レコーディング･モードに入ると、自動的に挿入されますが、イベントが挿入されれば削除されます。

5. (b)セクションの “M001.01.000” パラメーターは現在位置を表示します。これはエディット中のノートが挿入される位置です。
   - この位置にノートを挿入したくない場合は、手順7に従って休符を挿入してください。
   - 現在の小節の残りのビートに休符を入れて、次の小節に進むには、[>>]キーを押します。

6. ステップ値を変更するには、パネル上の左下部にある音符キーを使用します。



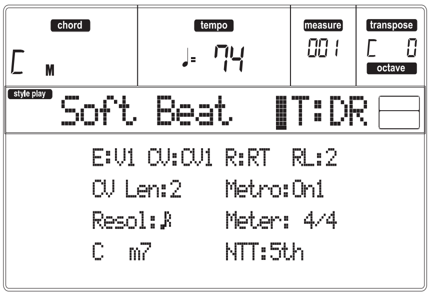
7. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
   - 1 つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、“V (Velocity)” パラメーター、“D (Duration)” パラメーターをエディットします。
     P.54「V (Velocity)」、「D (Duration)」を参照してください。
   - 休符を挿入するには、[REST]キーを押します。ステップ値が休符の長さになります。
   - 1 つ前のノートとタイでつなぐには、[TIE]キーを押します。ノートが挿入され、1 つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
   - コードまたはもう 1 つのボイスを挿入するには、P.57「ステップ･レコーディング･モードでのコード、複数音の挿入」を参照してください。

8. 新しいイベントを挿入してから、[<]キーを押して戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう1度エディットできる状態になります。

9. パターンの終わりに到達すると、「End Loop(ループのエンド)」というイベントが画面の最初の二行((a)セクション)に表示され、M001.01.000 の位置からレコーディングが再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うよう、カットされます。

   この時点で、オーバーダブ･モードで新しいイベントを続けて挿入していきます(すでに挿入されているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックをレコーディング中に、最初のレコーディングでベース･ドラムを、次のレコーディングでスネア･ドラムを、その次のレコーディングでハイハット、シンバルを次々とレコーディングしたいときに便利です。

10. レコーディングが終わったら、[START/STOP]キーを押してキーの LED を消灯させます。Style Record モードのメイン･ページが表示されます。



ステップ･レコーディングを終了すると、リアルタイム･レコーディング･モードが自動選択されます。ここで[START/STOP]キーを押せばスタイルを試聴できます。もう 1 度[START/STOP]キーを押すと再生が止まります。再びステップ･レコーディング･モードに入るには、“R” パラメーターを Stp に設定し、[START/STOP]キーを押します。

11. Style Record モードのメイン･ページで[RECORD]キーを押して Style Record モードを終了します。スタイルに新しい名前を付けて保存先を選択したいか、というメッセージが表示されます。スタイルの保存方法は、P.51「Write to ウィンドウ」を参照してください。

ステップ･レコーディング･モードでのコード、複数音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければいけない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります。

コードの挿入

“key?” が表示されているときは、1音のノートの代わりにコードを演奏します。イベント名として、弾いたコードの最初のノートが表示され、続いて “...” が表示されます。

C4 ,... ♪ V:64 D:85%

ベロシティ値の異なるノートを使ったコードの挿入

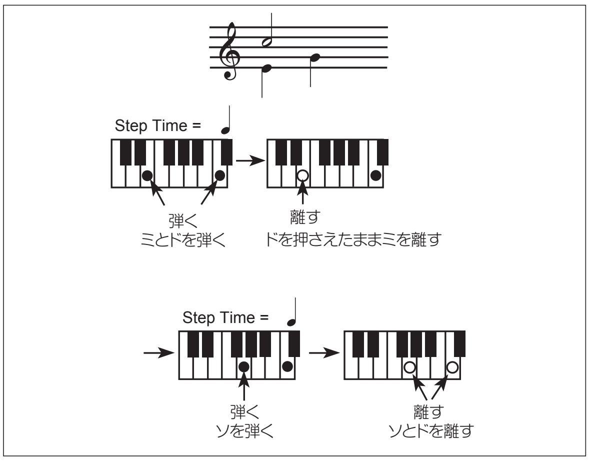
コードの上または下のノートの音量を、たとえば他のノートよりも大きくして、コードの中でも一番ネックとなるノートを目立たせることができます。以下の手順で3音のコードを挿入します。

1. 最初のノートのベロシティ値をエディットします。
2. そのノートの鍵盤を押したままにします。
3. 次のノートのベロシティ値をエディットします。
4. そのノートの鍵盤を押したままにします。
5. 最後のノートのベロシティ値をエディットします。
6. そのノートの鍵盤を押し、3 つの鍵盤すべてから手を離します。

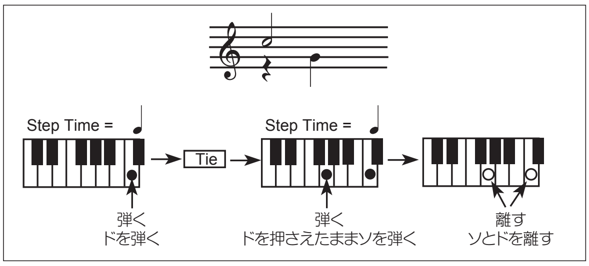
2 つ目の音符の挿入

1 つのノートを押さえたまま別のノートを続けて弾く、というパッセージを挿入できます。

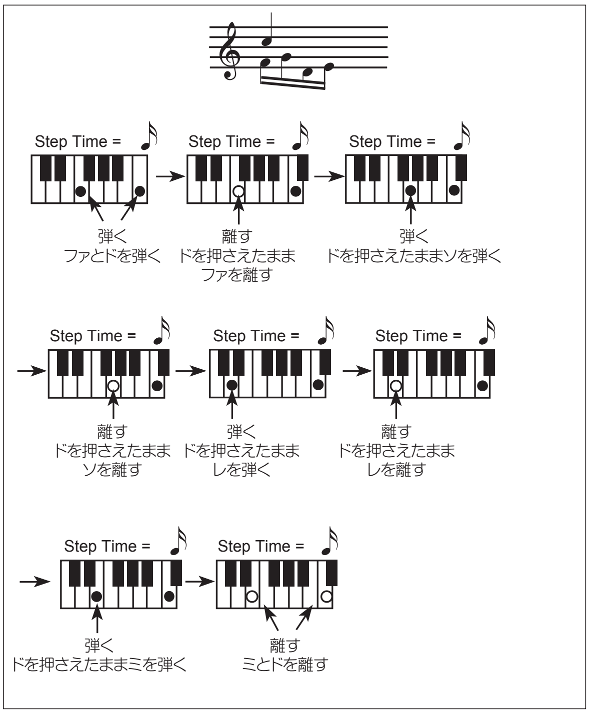
例 1:



例 2:



例 3:



メニュー・ページ(Record MENU)

Style Record モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、Style Record モードのエディット・メニューが表示されます。このメニューから、Style Record モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

Note: スタイルが再生中のときは、メイン・ページとスタイル・トラック・ページからエディット・セクションにアクセスできません(P.52、P.54 参照)。[MENU]キーを押す前に、まずスタイルの再生を停止してください。

メニューが表示されているときに、VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]でエディット・セクションを選択し、[PAGE +]キーでエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーを押してメニューを閉じます。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、Style Record モードのメイン・ページ(またはスタイル・トラック・ページ)に戻ります。

このメニューの各項目は、それぞれのエディット・セクションに該当します。各エディット・セクションには複数のエディット・ページがあります。

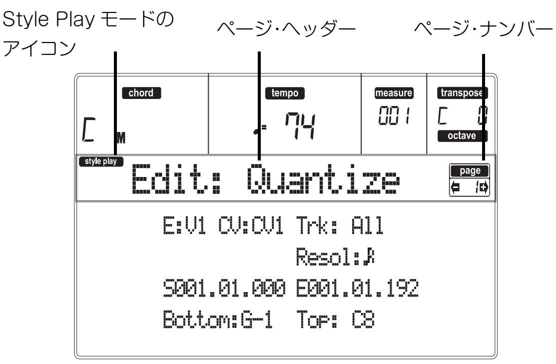
Note: スタイル再生中にエディット・セクションのページ(Quantize, Transpose, Velocity, Delete)と、その他のページとの間で切り替えると、スタイルが自動的に停止します。

エディット・ページの構成

メニューからエディット・セクションを選択するか、[PAGE – / +]キーで希望のページを表示させせます。

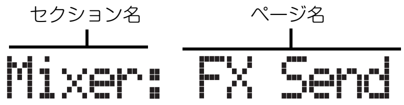
[EXIT/NO]キーを押すと、Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページも構成は同じです。



Style Play モードのアイコン(song play)
Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー
ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名(例:Edit:QuantizeはEditセクションのページです)、続いて、そのページ名(例:Quanize)が表示されます。

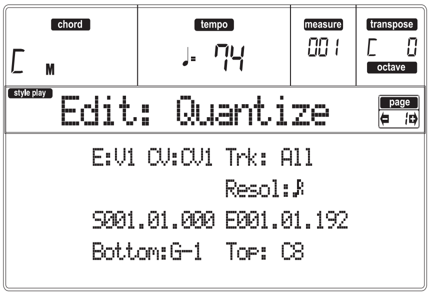


ページ・ナンバー
現在のページ番号を表示します。

パラメーター: VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]
VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]で、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。パラメーターを選択したら、左右どちらかのキー、あるいはTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、パラメーターの値を変更します。

page 1 - Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーヴィーな乗りを加えるために、クォンタイズ機能を使用します。



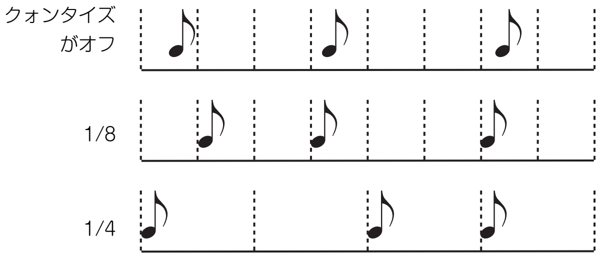
パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

E/CV (Style Element/Chord Variation)
このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P.52 "E (Style Element)" パラメーターと "CV (Chord Variation)" パラメーターを参照してください。

Trk (Track)
このパラメーターでトラックを選択します。

All	すべてのトラックを選択します。
Drum...Acc5	1 つのトラックを選択します。

Resol (Resolution)
レコーディング後の分解能を設定します。たとえば、♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。♩(1/4)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。



♬ (1/32)... ♩ (1/4)
グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に "a" が付いていると、スイング無しになります。"b 〜 f" が付いていると、スイングのクォンタイズになります。

S/E (Start/End)
クォンタイズする範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、"S" が 1.01.000、"E" が 5.01.000 になります。

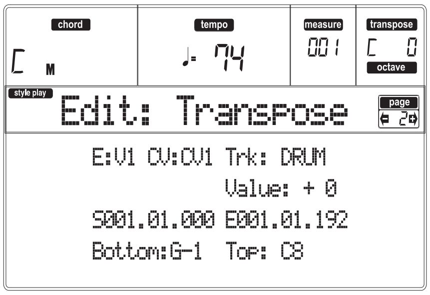
Bottom/Top
クォンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つのインストゥルメントを選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラムまたはパーカション・トラックを選択したときにのみ設定できます。

page 2 - Edit: Transpose

選択トラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Style Recordページ(P.53参照)のオリジナル･キー/ コードのパラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定したら、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル･エレメントとコード･バリエーションを表示します。スタイル･エレメントとコード･バリエーションの選択については、P.52 “E (Style Element)” パラメーターと “CV (Chord Variation)” パラメーターを参照してください。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All	ドラムやパーカッションのトラックなど Drum モードのトラック以外の、すべてのトラックが選択されます。選択したコード･バリエーション全体がトランスポーズされます。
Drum...Acc5	1 つのトラックを選択します。

Value

トランスポーズ値(±127 半音)を設定します。

S/E (Start/End)

トランスポーズする範囲のスタート･ポイント(S)とエンド･ポイント(E)を設定します。

コード･バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、“S” が 1.01.000、“E” が 5.01.000 になります。

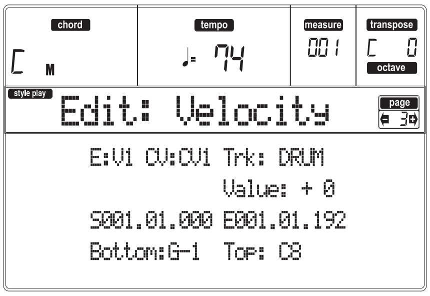
Bottom/Top

トランスポーズするキーボード･レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション･トラックの 1 つのインストゥルメントを選択できます。ドラム･キットでは各インストゥルメントが異なるノートに割り当てられているので、パーカッシブ系のインストゥルメントをトランスポーズするということは、別のインストゥルメントをそのパートに割り当てる、ということになります。

Note: このパラメーターは、ドラムまたはパーカション･トラックを選択したときにのみ設定できます。

page 3 - Edit Velocity

選択トラックのベロシティ(ダイナミクス)値を設定するページです。



パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル･エレメントとコード･バリエーションを表示します。スタイル･エレメントとコード･バリエーションの選択については、P.52 “E (Style Element)” パラメーターと “CV (Chord Variation)” パラメーターを参照してください。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All	すべてのトラックが選択されます。選択したコード･バリエーション全体のノートすべてのベロシティが変更されます。
Drum...Acc5	1 つのトラックを選択します。

Value

ベロシティの変化値(±127)を設定します。

S/E (Start/End)

変化の対象となる範囲のスタート･ポイント(S)とエンド･ポイント(E)を設定します。

コード･バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、“S” が 1.01.000、“E” が 5.01.000 になります。

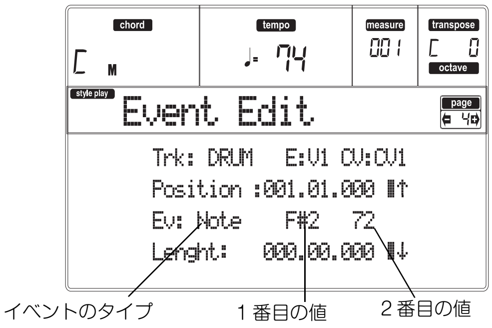
Bottom/Top

変化の対象となるキーボード･レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション･トラックで 1 つのインストゥルメントを選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラムまたはパーカション･トラックを選択したときにのみ設定できます。

page 4 - Event Edit

1 つのトラック内のイベントをエディットするページです。イベントをエディットする手順は、P.62「イベントのエディット手順」を参照してください。



Trk (Track)

エディットするトラックです。別のトラックを選択するには、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Go to Track ウィンドウを開きます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでトラックを選択し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

E/CV (Style Element/Chord Variation)

選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。このパラメーターはエディットできません。別のスタイル・エレメント、コード・バリエーションを選択するには、[EXIT/NO]キーを押して Style Record モードのメイン・ページへ戻ってください(P.52「メイン・ページ」参照)。

Position

画面に表示されているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」はビートの位置です。
- 「ccc」はクロックの位置です。(1/4 ビート= 384 クロック)

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。

Ev (Event)

画面に表示されているイベントのタイプと値です。選択イベントによっては、この値が変更する場合があります。このパラメーターは、トラックの最後に到達すると、「End Loop(ループのエンド)」マークを表示します(この表示はエディットできません)。

イベント	2 番目の値	2 番目の値
Note	ノート名	ベロシティ
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジの値
Bend	ベンド値	

イベントのタイプを変更するには、VOLUME/VALUE キー[C]で“Ev” パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで別のイベントのタイプを選択します。

イベントの値は、[F-3]/[F-4]キーで選択し、VOLUME/VALUE キー[G]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでエディットします。

Length

選択されているノート・イベントの長さです。“Position” パラメーターと同じ形式で表します。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、ドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

トランスポート / 操作 / エディット・コントロール

VOLUME/VALUE キー[E]、[F]、[H]

1 つ前のイベントにスクロール(E/F)したり、次のイベントにスクロール(H)するときに使用します。これらのキーは、画面上のスクロール方向を示す矢印に対応する位置にあります。

VOLUME/VALUE キー[G]

該当するパラメーター値の範囲を選択するときに使用します。

[F-3]/[F-4]キー

VOLUME/VALUE キー[G]でパラメーター値の範囲を選択した後、これらのファンクション・キーを使用して、エディット中のイベントの 1 番目の値と 2 番目の値をそれぞれ選択します。

[START/STOP]キー

[START/STOP]キーを押して鍵盤上でコードを弾けば、エディット中のパターンを試聴できます。もう 1 度[START/STOP]キーを押すと、パターン再生が止まります。

[SHIFT]キー+ [<<]または[>>]キー

[SHIFT]キーを押しながら[<<]または[>>]キーを押すと、Go to Measure ウィンドウが開きます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで小節を選択し、[ENTER/YES]キーで確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

[INSERT]キー

このキーを押すと、現在 “Position” パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity=100、Length = 192 です。

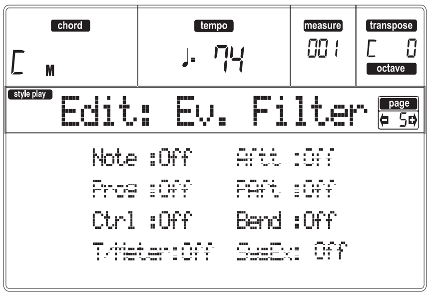
イベントを挿入してから、VOLUME/VALUE キー[C]で “Ev (Event)” パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで別のイベント・タイプを選択します。

[DELETE]キー

このキーを押すと、画面に表示されているイベントが削除されます。

page 5 - Edit: Ev. Filter

Event Edit ページに表示されるイベントのタイプを選択できるページです。Event Editページで[PAGE +]キーを押すと、このページが表示されます。



Event Edit ページに表示したいイベント・タイプは、フィルターをオフにしてください。

Note: イベントの中には表示がぼやけていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note ノート

Ctrl コントロール・チェンジ・イベント。以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみ使用できます。

コントロール機能	CC#(コントロール・チェンジ・ナンバー)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression[a]	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

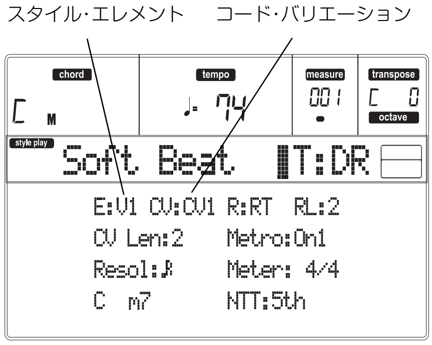
a. エクスプレッション・イベントはスタート・ポイント(001.01.000)には挿入できません。エクスプレッションの値は、スタイル・エレメントの先頭にある初期設定のパラメーターの一部としてすでに入っているからです。

Bend ピッチ・ベンド・イベント

イベントのエディット手順

Event Edit ページでは選択したスタイル・エレメントの各MIDIイベントをエディットします。たとえば、ノートを変更したり、ノートの再生される強さ(ベロシティ)を変更したりします。以下はイベントの一般的なエディット手順です。

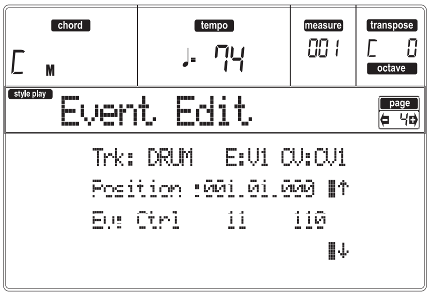
1. エディットしたいスタイルを選択し、[RECORD]キーを押します。"Current Style" を選択してレコーディングに入ります。[RECORD]キーのLEDが点灯し、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。



2. VOLUME/VALUE キー[A]と、[F-1]/[F-2]キーで "E (Style Element)" パラメーターと "CV (Chord Variation)" パラメーターを選択します。

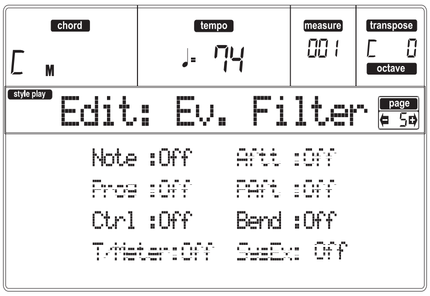
   Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーションの詳細、およびスタイルの一般的な構造については、P.49「スタイルの構造」を参照してください。

3. [MENU]キーを押し、VOLUME/VALUEキー[A]~[H]でEvent Edit セクションを選択します(詳細は、P.61「page 4 - Event Edit」参照)。



4. [START/STOP]キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。気に入ったら鍵盤上でいくつかコードを弾いてパターンを試聴します。[START/STOP]キーを押して止めます。

5. [PAGE +]キーを押して Edit: Ev. Filter ページを表示させ、画面に表示させたいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します(詳細は、P.62「page 5 - Edit: Ev. Filter」参照)。

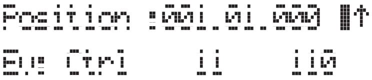


6. [PAGE –]キーを押して Event Edit ページに戻ります。

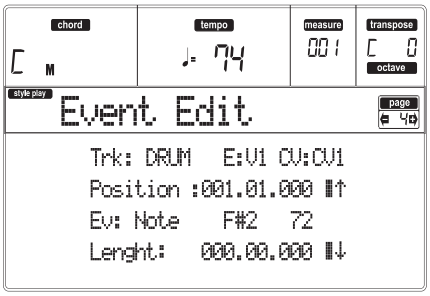
7. エディットしたいトラックを選択するには、まず VOLUME/VALUE キー[A]を押します(Trk)。Go To Track ウィンドウが表示されます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでトラックを選択し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

8. 選択したトラック(手順 2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内)に含まれているイベントのリストが表示されます。画面には、最初のステップ、または小節のスタート・ポイントが表示されています。これには、初期化イベントが含まれているのでエディットはできず、グレー表示になって(文字がぼやけて)います。



9. VOLUME/VALUE キー[H]の左右どちらかのキーを押して(下へスクロールする矢印を選択)、次のステップに進みます。次のステップは通常、エディット可能なノートです。

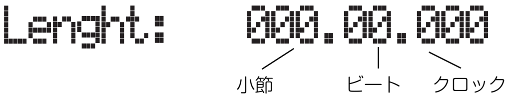


イベント・タイプと値についての詳細は、P.61「page 4 - Event Edit」を参照してください。

10. VOLUME/VALUE キー[B]で “Position” パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでイベントの位置を変更します。

11. VOLUME/VALUE キー[C]で “Ev” パラメーターの行を選択します。同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでイベントのタイプを変更できます。VOLUME/VALUE キー[G]と、[F-3]/[F-4]キーで、パラメーターの 1 番目と 2 番目の値をそれぞれ選択します。VOLUME/VALUE キー[G]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択した値を変更します。

12. イベントのタイプが Note の場合、VOLUME/VALUE キー[D]で “Length” パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでノートの長さを変更します。

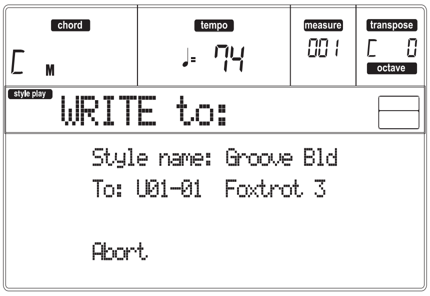


- 表示されているイベントを変更後、**VOLUME/VALUE キー[H]**で次のイベントへスクロールしたり、**VOLUME/VALUE キー[E]、[F]**で前のイベントへスクロールしてエディットを続けることができます。
- **[SHIFT]キー＋[<<]**または**[>>]キー**のショートカットで、別の小節へ進むことができます(P.61「[SHIFT]キー＋[<<]または[>>]キー」参照)。
- ステップ4で説明したように、[START/STOP]キーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンが試聴できます。[START/STOP]キーをもう 1 度押すと、パターン再生が止まります。

13. [INSERT]キーで、“Position” パラメーターに表示されている位置にイベントを挿入できます(初期値に設定された Note イベントが挿入されます)。[DELETE]キーを押すと、表示されているイベントが削除されます。

14. エディットが終わったら、別のトラックを選択する(ステップ 7 へ戻る)か、別のスタイル・エレメント、コード・バリエーションを選択します([EXIT/NO]キーで Style Record モードのメイン・ページを表示させ、ステップ 2 に戻る)。

15. スタイル全体のエディットが終わったら、[WRITE]キーを押して Write to ページを表示させせます。



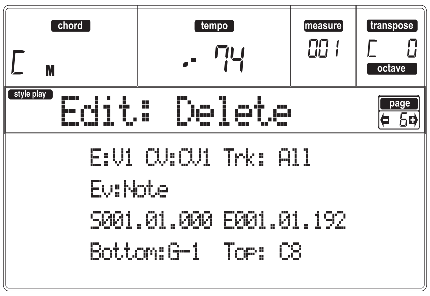
- VOLUME/VALUE キー[A]または[E]で、テキストをエディットするモードに入り、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。
- VOLUME/VALUE キー[B]で、保存先を選択します。選択した位置にあるスタイルの名前が、スタイル・バンク・ナンバー- 位置ナンバーの後に表示されます。

Warning: 既存のスタイルを選択して保存操作を確定すると、それまであったスタイルが削除され、新しいスタイルがその位置に入ります。既存のスタイルを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に、必ず SD カードに保存してください。

16. [ENTER/YES]キーを押して、スタイルを内蔵メモリーに保存します。あるいは、VOLUME/VALUE キー[D]の左右どちらかのキーを押して Abort を選択すると、Style Record モードで行った変更内容がすべてキャンセルされます。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して Write to ページに戻ります。

page 6 - Edit: Delete

スタイルのエレメントや MIDI イベントを 1 つずつ削除するページです。



パラメーターを設定し、[ENTER/YES] キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES] キーを押して確定するか、[EXIT/NO] キーで操作を中止します。

E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P.52 "E (Style Element)" パラメーターと "CV (Chord Variation)" パラメーターを参照してください。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックが選択されます。削除を実行すると、選択したコード・バリエーションが空になります。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

Ev (Event)

削除する MIDI イベントを選択します。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はコード・バリエーションから削除されません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note だぶっているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じクロック上に 2 つあると、ベロシティの低いノートの方が削除されます。

A.Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Note: このタイプのデータはレコーディング中に自動削除されます。

P.Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

PrChange プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、バンドルされているコントロール・チェンジ #00(バンク・セレクト MSB)と #32(バンク・セレクト LSB)は削除されません。

Note: このタイプのデータはレコーディング中に自動削除されます。

C.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます。(例:バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)

CC00/32...CC127

1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー(00/32 など)は MSB/LSB バンドルです。

Note: CC データの一部はレコーディング中に自動削除されるものがあります。削除されないデータについては、P.51 の表を参照してください。

S/E (Start/End)

削除の対象となる範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、"S" が 1.01.000、"E" が 5.01.000 になります。

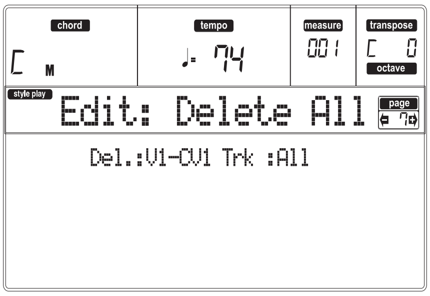
Bottom/Top

削除の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックで 1 つのインストゥルメントが選択されます。

Note: このパラメーターは、All または Note を選択したときにのみ設定できます。

page 7 - Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、[ENTER/YES] キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES] キーを押して確定するか、[EXIT/NO] キーで操作を中止します。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]〜[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。

Del (Delete)

スタイル全体、1 つのスタイル・エレメント、または 1 つのコード・バリエーションを選択します。

All すべてのスタイル・エレメント(スタイル全体)を選択します。この設定で、かつ "Trk" パラメーターも All に設定されていると、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションを選択します。

Trk (Track)

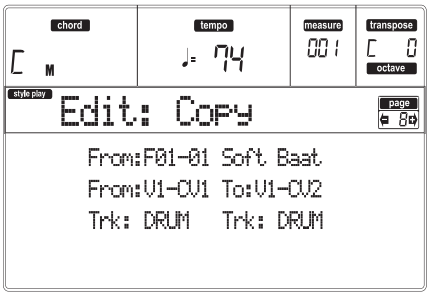
All 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてを選択します。

Drum-Acc5 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックを選択します。

page 8 - Edit: Copy

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定したら、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

Note: たくさんのイベントを同一クロック上にコピーすると、「Too many events!(イベントが多すぎます！)」というメッセージが表示されます。[ENTER/YES]キーを押して操作を確定するか、[EXIT/NO]キーを押して中止してください。この場合、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないので、そのコード・バリエーションに元々設定されていたプログラムは変更されません。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]～[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。

From(一行目)

コピー元トラックのスタイルを選択します。

From/To(二行目)

コピー元とコピー先のスタイル・エレメントまたはコード・バリエーションを選択します。

Note: 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違うと構造が異なるからです。

All	スタイル・エレメントすべて(スタイル全体)をコピーします。これを選択すると、コピー先がAllに自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。
Var1...End2	1 つのスタイル・エレメントをコピーします。
V1-CV1...E2-CV2	1 つのコード・バリエーションをコピーします。

From/To (三行目)

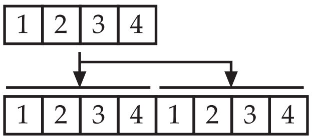
コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All	選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてがコピーされます。
Drum-Acc5	選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックがコピーされます。

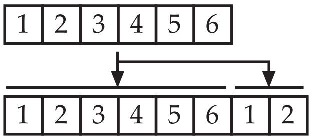
長さの違うコード・バリエーションへのコピー

任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし以下の点にご注意ください。

- コピー元の長さがコピー先の長さの約数ならば、コピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。たとえばコピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- コピー元の長さがコピー先の長さの約数でない場合、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。たとえばコピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。



Note: 拍子記号の異なるコード・バリエーション(たとえば 4/4 拍子のコード・バリエーションを3/4拍子のコード・バリエーション)へコピーしないでください。

page 9 - SECtl: Program

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるプログラムを割り当てるページです。各スタイル・エレメントには異なるプログラムを入れることができます。新しいスタイルを保存した後は、必ず “Prog” パラメーターを Orig に設定して(P.46「Prog (Program)」参照)、そのスタイルがスタイル・パフォーマンスのプログラムではなく、この指定したプログラムを選択するようにしてください。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]～[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[SHIFT]キーを押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

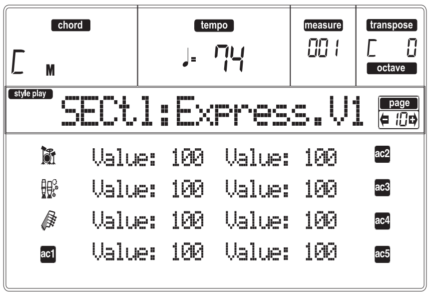
プログラム

PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーで、選択トラックにプログラムを割り当てます。

page 10 - SECtl: Express.

各スタイル・トラックのエクスプレッション(CC#11)の値を調節するページです。スタイルの全体的な音量は変更せずに、1 つのスタイル・エレメントの中のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。

異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに、異なるプログラムが割り当てられており、そのプログラム自体の音量レベルがそれぞれ異なるときに調節できるので便利です。



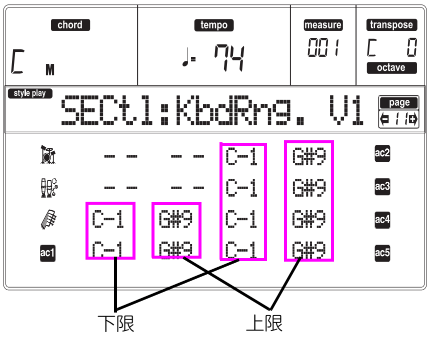
このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]〜[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。
このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[SHIFT]キーを押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

Value
該当するトラックのエクスプレッション値を設定します。

page 11 - SECtl: KbdRng

アレンジャー機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べて演奏する音程が高すぎる(または低すぎる)パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。伴奏インストゥルメントのサウンドがより自然に聴こえます。

たとえば、実際のギターの音域の下限が E2 だとします。鍵盤上で E2 より下のコードを弾くと、パターンがトランスポーズされてもこの下限を超える可能性があり、その場合は不自然なサウンドになります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限を E2 にすれば、この問題は解決します。



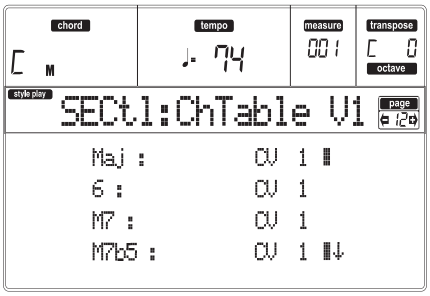
Note: レコーディング中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択トラックは鍵盤全域で演奏できます。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]〜[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。
このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[SHIFT]キーを押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

下限 / 上限
該当トラックのキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

page 12 - SECtl: ChTable

コード・バリエーションを認識されたコードに割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能によって、割り当てられたコード・バリエーションが伴奏演奏として自動選択されます。



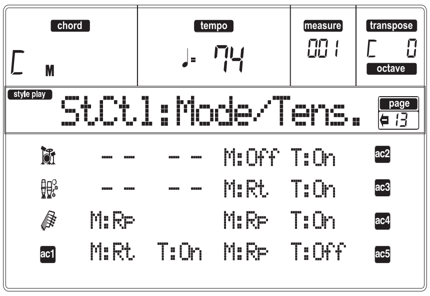
このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]〜[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。

VOLUME/VALUE キー[E]〜[H]([E], [F]: 上へスクロール)、([G], [H]: 下へスクロール)
これらのキーで、画面をスクロールして希望のパラメーターを表示させます。

コード /CV(Chord Variation)
これらのキーで、コード・バリエーションを左欄のコードに割り当てます。

page 13 - StCtl: Mode/Tens

スタイル・トラックをリトリガー・モードに設定し、伴奏トラックのテンションを有効 / 無効にするページです。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([VARIATION1]〜[ENDING2])を押してスタイル・エレメントを選択します。

M (Mode)
コードが変わったときに、Bass トラックまたは Acc1 〜 5 トラックのノートを新しいコードに調和させます。

Off	新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
Rt (Retrigger)	サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
Rp (Repitch)	すでに演奏されているノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギター、ベースのトラックに便利です。

T (Tension)
テンションは、スタイルのパターンに記録されていないノートでも、実際に演奏されているテンション・ノート(9th、11th、13th)を伴奏に追加します。このパラメーターは、認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAcc1〜5トラックに追加するかどうかを設定します。

On	テンション・ノートが追加されます。
Off	テンション・ノートは追加されません。

11. Song Play モード

Song Play モードでは SD カードから直接再生したソングを聞いたり、4 つのリアルタイム(キーボード)・トラック(UPPER 1 ～ 3、LOWER)でソングに合わせて演奏したりします。本機には 2 基のシーケンサーが搭載されているので、2 曲同時再生が可能です。ライブ演奏時に 2 曲間でミックスしたいときに便利です。

ソングとスタンダード MIDI ファイル形式

microARRANGER の元々のソング・ファイル形式はスタンダード MIDI ファイル(SMF)です。これはすべてのメーカーによって設定された業界規格です。このファイルはどの楽器やコンピューターでも読むことができます。

1 つの違いは、各トラックが再生するサウンドです。
本機の Song モードで General MIDI プログラムだけ使ってソングを録音した場合、そのソングはどの楽器やコンピューターでも再生できますが、本機のコルグ独自のプログラムで録音した場合は、他社の楽器では全く同じ音で再現することはできません。

Song Play モードで SMF を読み込む場合、General MIDI サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。別の楽器で作成したソングを再生する場合サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、相違が生じることはあり得ます。

その場合は Song モードで SMF をロードしてから、一致しないプログラムの代わりに、本機の似たようなプログラムを再割り当てします。これを SMF としてもう 1 度保存すれば、Song Play モードで本機のプログラムを使って再生できます。

トランスポート・コントロール

本機に搭載の 2 基のシーケンサーそれぞれに、別個のトランスポート・コントロールが使えます。SEQUENCER1 セクションのキーでシーケンサー1 を、SEQUENCER2 セクションのキーでシーケンサー2 をコントロールします。詳細は、P.12「[SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール」を参照してください。

MIDI クロック

Song Play モードでは MIDI クロックは、“Clock” パラメーターが External(P.124「Clock」参照)に設定されていても、常に内蔵シーケンサーから生成されます。本機はシーケンサー1 で生成された MIDI クロック・メッセージのみを送信します。

エディット中のシーケンサー間の切り替え

エディット作業中は、選択したシーケンサーのパラメーターをエディットできます。Song Play モードのメイン・ページを表示し、S1(VOLUME/VALUE キー[A])または S2(VOLUME/VALUE キー[B])でエディットしたいシーケンサーを選択します(P.69「メイン・ページ」参照)。

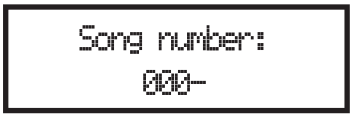
番号の付いたソングの選択

SD カード上のソング(最高 9,999 曲まで)には順に番号がふられています。この番号は Song Selection ページのソング名の前に表示されています。

メイン・ページ、ソングを選択するページ、または歌詞表示のページでは、STYLE セクションのキーがテンキーとして機能します。このテンキーで、選択したいソングに該当する 4 桁の数字を入力します。Song Selection ページで選択したフォルダが現在のフォルダになります。このようにすれば、ソングの呼び出しが手早くできます。

Song Selection ページでのソングの選択

1. Song Selection ページを表示します。
2. SD カードから、選択したいソングの入っているフォルダを開きます。このフォルダはメイン・ページと歌詞表示のページでも使用されます。
3. 選択したいソングに該当する 4 桁の数字を入力します。(例:ソング番号が 1043 なら、1, 0, 4, 3 の順でテンキーを押します。)



4 桁の数字を入力したら、ウィンドウが自動的に閉じ、該当ソングが選択されます。

- ソング番号が 4 桁ではない場合は、数字を入力後[ENTER/YES]キーを押して確定します。(例:ソング番号が 52 なら、5, 2 の順でテンキーを押してから[ENTER/YES]キーを押します。)

  Note: 入力した番号に該当するソングが存在しないと、「Song not available(ソングがありません)」というメッセージが表示されます。任意のキーを押すと、このメッセージが消えます。

メイン・ページでのソング選択

S1 または S2 が選択されている場合は、選択したいソングに対応する番号を入力します。現在のフォルダが Song Selection ページで選択されているものです。

歌詞表示のページでのソング選択

選択したいソングに対応する番号を入力します。現在のフォルダが Song Selection ページで選択されているものです。

リアルタイム・トラックとシーケンサー・トラック

本機には 2 基のシーケンサーが搭載されています。各ソングは最大 16 トラック、全部で 32 のシーケンサー・トラックが再生できます。

これに加えて鍵盤上で、4 つのリアルタイム・トラック(UPPER 1 ～ 3、LOWER)を演奏できます。これらのトラックの音量、ミュート設定、プログラムの選択は、Song Play モードのメイン・ページで行います。

Style Play モードから Song Play モードに切り替えても、リアルタイム・トラックは Style Play モード時のまま変わりません。リアルタイム・トラックのプログラムとエフェクトを素早く選択するには、任意のパフォーマンスを選びます。

マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス

[MASTER VOLUME]スライダーは本機全体の音量をコントロールしますが、[ACC/SEQ VOLUME]スライダーは、シーケンサーのトラック音量のみをコントロールします。つまり、リアルタイム(キーボード)・トラックの音量はそのままにして、シーケンサーの音量のみを調整できるわけです。

[BALANCE]スライダーは、シーケンサー1 とシーケンサー2のミックス・バランスをとります。両シーケンサーとも最大音量にするには、スライダーを中央の位置に設定してください。

Song Play モードでのエフェクト

本機には4つのエフェクト・プロセッサー(DSP:デジタル・シグナル・プロセッサー)が搭載されています。Song Play モードでは、読み込んだ MIDI ファイルによっては、2 種類または 4 種類のエフェクトを同時に使用できます。

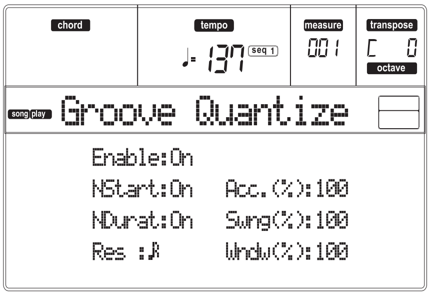
Note: 4 つのエフェクト(A 〜 D)すべてを使用したソングを再生する場合は、エフェクト専用のパラメーターをエディットすることはできません。これらのパラメーターはグレー表示になります。

- 本機のSongモードまたはBacking Sequenceモードで作成したソングでは、最高 4 種類のエフェクト(通常は 2 種類のリバーブと2種類のモジュレーション・エフェクト)が使用できます。トラックごとに、A/B または C/D の組み合わせになります。
- スタンダードMIDIファイルでは2種類のエフェクト(通常は1種類のリバーブと 1 種類のモジュレーション・エフェクト)のみが使用できます。このため、残りの 2 種類のエフェクトはリアルタイム・トラックに使用できます。
- 2つのシーケンサーを同時に使用し、“S2 FX Mode”パラメーターを AB に設定すると(P.77 参照)、エフェクト A/B の組み合わせだけが使用でき、残りの C/D の組み合わせはリアルタイム(キーボード)・トラックで使用できます。
- 2つのシーケンサーを同時に使用し、“S2 FX Mode”パラメーターを CD に設定すると(P.77 参照)、シーケンサー1 でエフェクト A/B、シーケンサー2 とリアルタイム(キーボード)・トラックでエフェクト C/D を使用できます。

Groove Quantize ページ

リアルタイムの「グルーヴ・クォンタイズ」をシーケンサー1 に適用します。「グルーヴ・クォンタイズ」とは、再生中に音楽的なグルーヴ(ノリ)を変化させる方法で、ノートをリズム上問題のない一番近いグリッド軸に移動します。この機能は曲作りにとって重要な事なので、いろいろと試してみましょう。

Song Play モードで[G.QUANTIZE]キーを押します。以下のページが表示されます。



[EXIT/NO]キーを押すとウィンドウが閉じます。

Enable

クォンタイズをオンまたはオフにします。本機の電源を入れたり、別のソングを選択すると、自動的にオフになります。

NStart (Note Start)

ノート・オン・イベント(ノート再生の開始)のクォンタイズをオン / オフします。

NDurat (Note Duration)

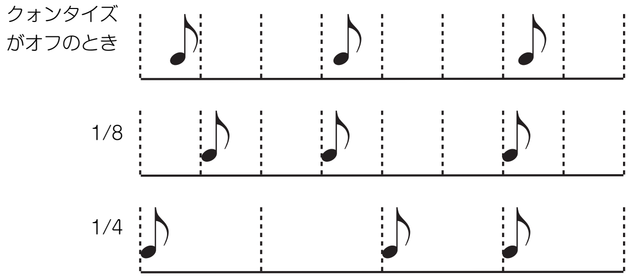
ノート・オフ・イベント(ノートの長さ)のクォンタイズをオン / オフします。

Res (Resolution)

大まかなクォンタイズの各軸(グリッド)の分解能を設定します。クォンタイズの基本となる値で、“Acc”、“Swng”、“Wndw”の値で変わります。

𝅘𝅥𝅰 (1/32)… ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で表したものです(値の後に「3」が付くものは三連符です)。たとえば、♪(1/8)に設定すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♩(1/4)に設定すると、一番近い1/4 のグリッド軸に移動します。



Acc(%) (Accuracy)

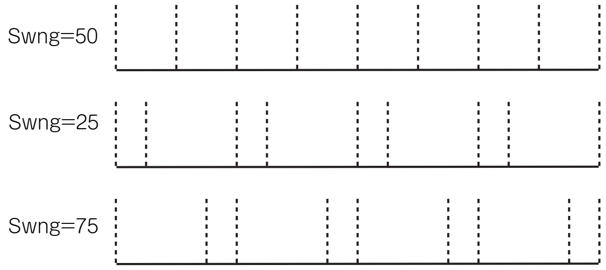
クォンタイズの精密度を設定します。たとえば50%に設定して、ノートが大まかなグリッドから 20 クロック離れていると、グリッドから10 クロックのところまで移動します。

0	精密度を設定しません。クォンタイズは実行されません。
100	精密度が最大になります。ノートはグリッド軸に移動します。

Swng(%) (Swing)

非対称的なクォンタイズです。グリッドの軸がその軸に一番近いグリッド軸に移動します。

0	偶数番の軸が手前の奇数番の軸に移動します。
50	軸間が全く等しくなります。
100	偶数番の軸が次の奇数番の軸に移動します。

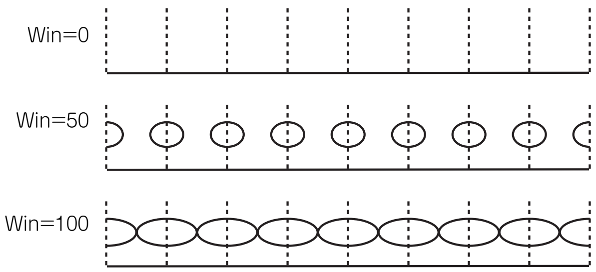


Wndw(%) (Window)

クォンタイズする領域をグリッドの軸を基本に設定します。

0 クォンタイズ領域(ウィンドウ)が軸と一致します。つまりクォンタイズは行われません。

100 クォンタイズ領域が一番近い領域まで拡大します。つまりすべてのイベントがクォンタイズされます。



WRITE ページ

内蔵メモリーにシーケンサー1 と 2 のセットアップ(Seq 1/2 Setup)を保存できます。2 つの内蔵シーケンサーそれぞれに別個のセットアップが可能です。

このセットアップ内容は、内蔵エフェクトの設定、各トラックのInternal/External 設定、各トラックの再生 / ミュート状態を記憶します。新しいソングを選択すると、保存されているセットアップが自動的に呼び出されて、パラメーターがリセットされます。

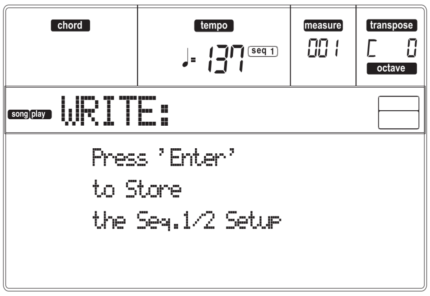
- 内蔵エフェクトのパラメーターをグローバルに設定することで、たとえば各ソングを個々にエディットしなくても、すべてのソングに対して、演奏会場に適したリバーブを一括して適用できます。(これは microARRANGER 以外のソングにのみ有効です。)
- Internal/External をグローバルに設定することで、たとえば、専用のエクスパンダーにすべてのソングのピアノ・トラックを一括して送ることができます(ピアノのトラックを External にグローバル設定します)。
- 再生 / ミュート設定によって、たとえばメロディーのトラックなど、コンサート中に演奏したくないトラックをグローバルにミュートできます。(これは microARRANGER 以外のソングにのみ有効です。)

Song Play モードでの内蔵エフェクト設定については、P.73「page 3 - Mixer: FXSend (A/B)」または「page 3 - Mixer: FXSend (C/D)」を参照してください。

以下の手順で Seq 1/2 Setup をメモリーに保存します。

1. [WRITE]キーを押します。

   WRITE ページが表示されます。



2. [ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

確定すると、セットアップがグローバル設定に保存されます。その後、このセットアップをグローバル・データと一緒に SD カードに保存することもできます。

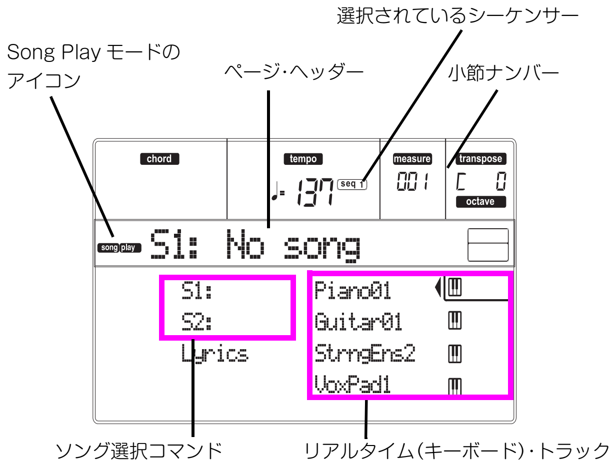
メイン・ページ

別のモードで[SONG PLAY]キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページが表示されます。

Note: Style Play モードから Song Play モードに切り替えると、ソング・セットアップが自動選択されます。また、各種トラック・パラメーターも変更されることがあります。

メニュー・ページ、または Song Play モードのエディット・ページからこのページを表示させるには、[EXIT/NO]キーを押します。

ソングのトラックを確認するには、(リアルタイム・トラックが表示されている)メイン・ページで[TRK.SELECT]キーを押して、他のトラックを表示させます。キーを 1 度押すとトラック 1 ～ 8 が表示され、[TRK.SELECT]キーのLEDが点灯します。もう1度押すとトラック 9 ～ 16 が表示され、LED が点滅します。さらにもう 1 度押すとリアルタイム・トラック表示に戻り、LED は消灯します。



Song Play モードのアイコン(song play)

Song Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

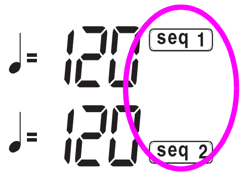
ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在選択されているシーケンサーと、割り当てられているソング(S1:Song Name または S2: Song Name)を表示します。

ソングが現在のシーケンサーに割り当てられていない場合、選択されているシーケンサーのナンバー(S1: または S2)のみが表示されます。

シーケンサーもソングも選択されていない場合、「No Song(ソングがありません)」というメッセージだけが表示されます。

VOLUME/VALUE キー[A]または[B]を押して、シーケンサー1 か 2 を選択します。片方のシーケンサーを選択すると、その番号がメトロノームのテンポの右にも表示されます。



ジュークボックス・ファイル再生中は、そのタイトルがページ・ヘッダーに表示されます。

選択されているシーケンサー
現在選択されているシーケンサーが Seq1 か Seq2 かを表示します。VOLUME/VALUE キー[A]、[B]でシーケンサーを選択します。

小節ナンバー
選択ソングの現在の位置(小節ナンバー)を表示するカウンターです。

ソング選択コマンド
VOLUME/VALUE キー[E]～[H]の設定です。

S1: (ソング名); VOLUME/VALUE キー[A]
ソングを選択した状態でキー(A)を 1 度押すと、シーケンサー1 を選択します。ソングが選択されていない状態でもう 1 度押すと、Song Selection ページが表示されます(「Song Selection ページ」参照)。このページではシーケンサー1 のソング 1 曲またはジュークボックス・ファイルを選択できます。

ソングを再生中に同一シーケンサーで別のソングを選択すると、選択したソングの再生が始まります。

このパラメーターを選択しているときは、ソング・ナンバーを入力することで、ソングを直接選択できます(P.67「番号の付いたソングの選択」参照)。

S2: (ソング名); VOLUME/VALUE キー[B]
ソングを選択した状態でキー(B)を 1 度押すと、シーケンサー2 を選択します。ソングが選択されていない状態でもう 1 度押すと、Song Selection ページが表示されます(「Song Selection ページ」参照)。このページではシーケンサー2 のソングを選択できます。

ソングを再生中に同一シーケンサーで別のソングを選択すると、選択したソングの再生が始まります。

このパラメーターを選択しているときは、ソング・ナンバーを入力することで、ソングを直接選択できます P.67「番号の付いたソングの選択」参照)。

Lyrics: VOLUME/VALUE キー[C]
歌詞表示のページを表示します(P.71「歌詞表示のページ(Lyrics)」参照)。選択したソングが歌詞を含んでいて、それが本機が認識できる標準フォーマットと互換性がある場合は、その歌詞が表示されます。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

リアルタイム(キーボード)・トラック

UPPER 1 トラック : VOLUME/VALUE キー[E]
UPPER 2 トラック : VOLUME/VALUE キー[F]
UPPER 3 トラック : VOLUME/VALUE キー[G]
LOWER トラック : VOLUME/VALUE キー[H]
リアルタイム(キーボード)・トラックに割り当てられているプログラム名です。これらのキーで該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

トラック 1 ～ 8 ページ

トラック 1 ～ 8 を表示、エディットするには、メイン・ページで[TRK.SELECT]キーを押します。[TRK.SELECT]キーの LED が点灯します。

ここで[TRK.SELECT]キーを 2 回押すと、メイン・ページに戻ります。

トラック 1 ～ 8: VOLUME/VALUE キー[A]～[H]
トラック 1 ～ 8 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

トラック 9 ～ 16 ページ

トラック 9 ～ 16 を表示、エディットするには、トラック 1 ～ 8 ページで[TRK.SELECT]キーを 1 度押すか、メイン・ページで 2 度押します。[TRK.SELECT]キーの LED が点滅します。

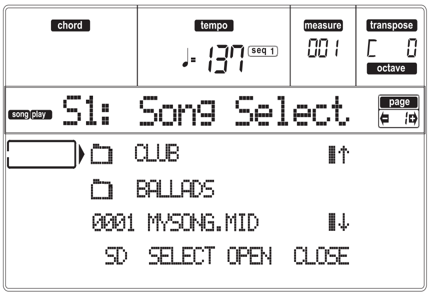
ここで[TRK.SELECT]キーを 1 回押すと、メイン・ページに戻ります。

トラック 9 ～ 16: VOLUME/VALUE キー[A]～[H]
トラック 9 ～ 16 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

Song Selection ページ

メイン･ページでVOLUME/VALUEキー[A](S1)またはVOLUME/VALUE キー[B](S2)のどちらかを押すと、このページが表示されます。または、[PAGE +]キーを押してもアクセスできます。

ソングを選択せずに Song Play モードのメイン･ページに戻るには、[EXIT/NO]キーまたは[PAGE –]キーを押します。



このページでは選択されているシーケンサーのソング、またはシーケンサー1 のジュークボックス･ファイルを選択します。

Note: 内蔵シーケンサー1 と 2 にはそれぞれ別個のディレクトリがあります。

ファイル､フォルダ : VOLUME/VALUE キー[A]～[C]
拡張子 “.MID”、“.KAR”、“.JBX” のいずれかの付いたファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[F-2](SELECT)キーを押します。フォルダを開くには、[F-3](OPEN)キーを押します。

のマークはフォルダを意味します。

上へスクロール : VOLUME/VALUE キー[E]、[F]
リストを上へスクロールします。[SHIFT]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、1 つ前のアルファベットのグループにジャンプします。

下へスクロール : VOLUME/VALUE キー[G]、[H]
リストを下へスクロールします。[SHIFT]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

SD: [F-1]キー
カード･スロットの SD カードを入れ替えたら、[F-1]キーを押します。新しい SD カードが読み込まれ、画面上のファイル･リストが更新されます。

SELECT: [F-2]キー
画面一行目の項目(ソングまたはジュークボックス･ファイル)を選択します。ソング再生中に押すと、再生が止まり、新しく選択したソングの再生が始まります。画面はメイン･ページに切り替わります。

OPEN: [F-3]キー
選択されているフォルダ(マークの付いた名前)を開きます。

CLOSE: [F-4]キー
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

歌詞表示のページ(Lyrics)

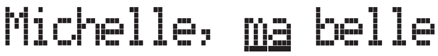
MIDI ファイルに含まれている歌詞とコードの省略記号を表示するページです。

Note: 本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

このページを表示させるには、“Lyrics” コマンドを選択するか、Song Play モードのメイン･ページで[PAGE +]キーを 2 回押します(P.69「メイン･ページ」参照)。

この画面を終了して Song Play モードのメイン･ページに戻るには、[EXIT/NO]キーを押します。

ソング再生中は、テキストが画面に流れ、コードの記号が画面のコードの領域に表示されます。現在位置の歌詞には下線が引かれています。

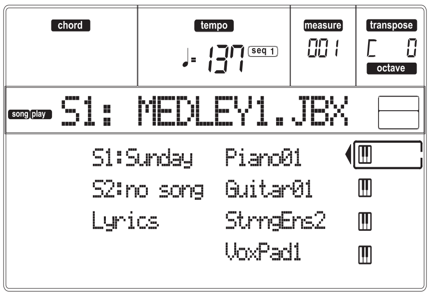


シーケンサー1: VOLUME/VALUE キー[A]
VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押すと、シーケンサー1 の歌詞とコードが表示されます。

シーケンサー2: VOLUME/VALUE キー[B]
VOLUME/VALUEキー[B]で、左右どちらかのキーを押すと、シーケンサー2 の歌詞とコードが表示されます。

ジュークボックス・ファイルの再生

シーケンサー1 では、ソングの代わりにジュークボックス・ファイル(拡張子 ".JBX" の付いたファイル)を選択できます。複数のソングをわざわざ選択しなくても、ジュークボックスのように、続けてソングを再生できます。



Note: ジュークボックス・ファイルはシーケンサー1 にのみ割り当てられます。

Note: ジュークボックス・ファイルは、ジュークボックスの JB List ページで作成します(P.76 参照)。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの 1 つを削除してしまうと、シーケンサーが停止し、「No Song(ソングがありません)」というメッセージが表示されます。この場合は、[SHIFT]キーを押しながら SEQUENCER 1 セクションの[>>]キーを押して次のソングに進み、[PLAY/STOP]キーを押して再生を再開してください。

トランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、シーケンサー1 のトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる機能を持ちます。

[<<]/[>>]キー
早戻し、早送りをします。
SHIFT [SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、ジュークボックス・リストで前のソングまたは次のソングにスクロールします。

[PAUSE]キー 現在位置でソングをポーズします。再生を再開させるには、[PAUSE]キーまたは[PLAY/STOP]キーを押します。

[PLAY/STOP]キー
現在のソングの再生を開始/停止します。ソングを停止すると、シーケンサーは現在のソングの第1小節に戻ります。
ジュークボックスの JB List ページが表示されている場合は、画面上の一行目にあるソングから再生を始めます。P.76「page 9 - JB List(ジュークボックス)」を参照してください。

メニュー・ページ(Song Play MENU)

Song Play モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、Song Play モードのエディット・メニュー(Song Play MENU)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Song Play モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]~[H]を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

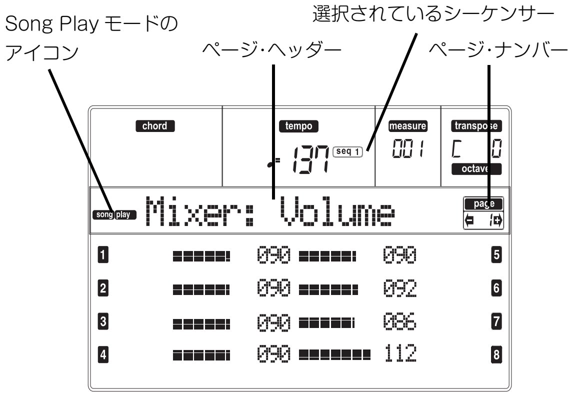
このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[PAGE −/+]キーで目的のページを表示させます。

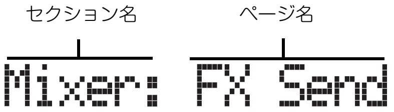
[EXIT/NO]キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。



Song Play モードのアイコン(song play)
Song Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー
ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名(例:Mixer:FX Send はMixer セクションのページです)、続いて、そのページ名(例:FX Send)が表示されます。



選択されているシーケンサー
現在選択されているシーケンサーが、Seq1 かSeq2かを表示します。シーケンサーを選択するには、メイン・ページに戻り、VOLUME/VALUE キー[A]、[B]を使用します。

ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

VOLUME/VALUE キー[A]～[H]

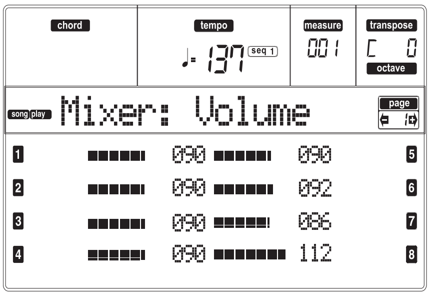
VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。

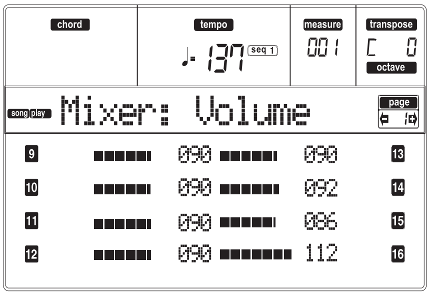
page 1 - Mixer: Volume

シーケンサーの 16 系統のトラックの音量を調節するページです。トラック表示に対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、左右のキーを同時に押すと、そのトラックのミュート設定または解除ができます。

トラックをミュートすると、別のソングを選択しても、そのトラックはミュートされたままになります。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ～ 8 とソング・トラック 9 ～ 16 が切り替わります。

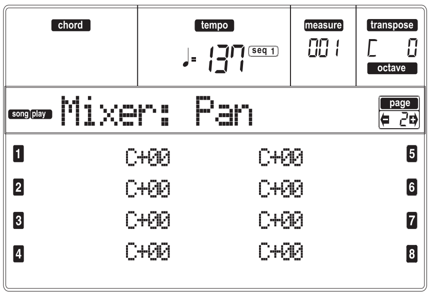


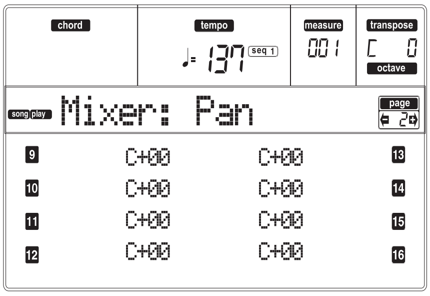


page 2 - Mixer: Pan

各ソング・トラックのパンを設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ～ 8 とソング・トラック 9 ～ 16 が切り替わります。



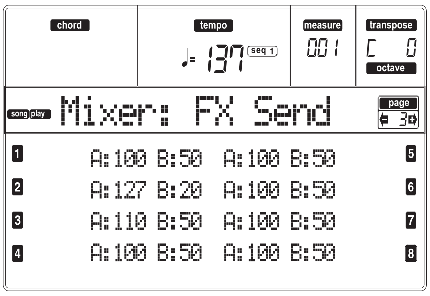


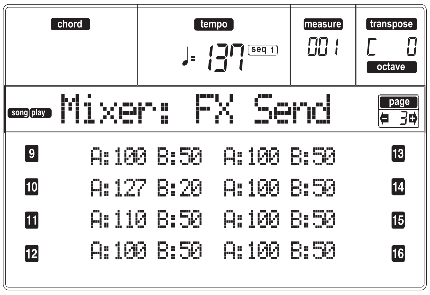
Pan

L – 64	左側に振り切ります。
C + 00	中央に定位します。
R + 63	右側に振り切ります。
Off	ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聴こえます。

page 3 - Mixer: FXSend (A/B)

内蔵エフェクト・プロセッサーA、B(通常はシーケンサー1 に指定)に入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック1～8とソング・トラック9～16が切り替わります。





Note: 4 つのエフェクト(A ～ D)すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト・パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE　セクションでパラメーターの値を変更します。

パラメーター

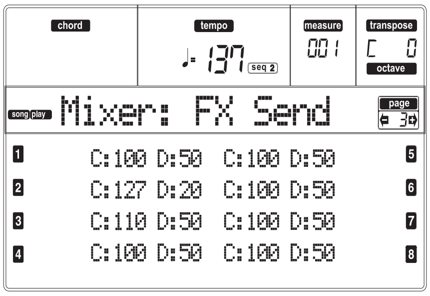
000	エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。
127	100%　エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

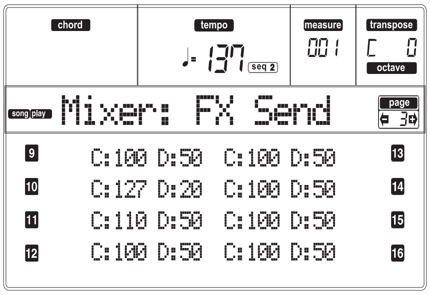
page 3 - Mixer: FXSend（C/D）

内蔵エフェクト･プロセッサーC、D に入るトラックのダイレクト信号（エフェクトのかかっていない信号）のレベルを設定するページです。

Note: シーケンサー2をエディット中で、“S2 FX Mode”パラメーターがCD（P.77参照）に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションでパラメーターの値を変更します。

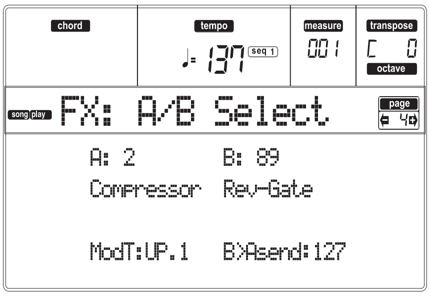
パラメーター

000	エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。
127	100% エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

page 4 - FX: A/B Select

A と B のエフェクトを選択するページです。通常、A エフェクトはリバーブ、B エフェクトはモジュレーション･エフェクトです。

エフェクト A と B は通常シーケンサー1 用ですが、Song モードで、4 つのエフェクトすべてを使ってソングを作成することもできます。“S2 FX Mode” パラメーターの設定によっては、この A、B エフェクトをシーケンサー2 に使用することもできます（P.77 参照）。



Note: 4 つのエフェクト（A ～ D）すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト･パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

A, B

AとBのエフェクト･プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、A はリバーブ、B はモジュレーション･エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk（Modulating Track）

変化を与えるMIDIメッセージのソース･トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト･パラメーターを変化させることができます。

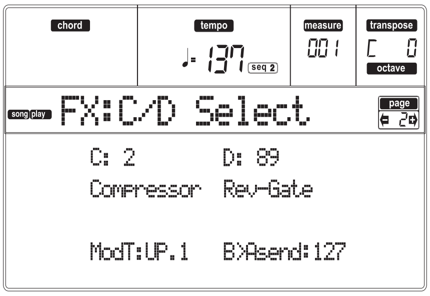
B>Asend（B>A Send）

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。

page 4 - FX: C/D Select

CとDのエフェクトを選択するページです。通常、Cはリバーブ、Dはモジュレーション･エフェクトです。

エフェクト C と D は通常シーケンサー2 とリアルタイム･トラック用ですが、Song モードで、4つのエフェクトすべてを使ってソングを作成することもできます。“S2 FX Mode” パラメーターの設定によっては、A、Bエフェクトをシーケンサー2に使用することもできます（P.77 参照）。



Note: 4 つのエフェクト（A ～ D）すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト･パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変

更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

C, D

CとDのエフェクト･プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、Cはリバーブ、Dはモジュレーション･エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk (Modulating Track)

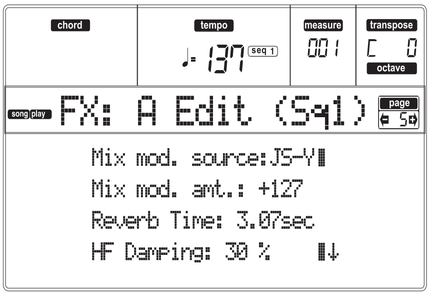
変化を与えるMIDIメッセージのソース･トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト･パラメーターを変化させることができます。

D>Csend (D>C Send)

Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

page 5 - FX: A Edit

このページは、A エフェクト(通常はシーケンサー1 のリバーブ)をエディットするパラメーターを表示します。



VOLUME/VALUE キー[E]、[F]および[G]、[H]を使用して、パラメーターのリストをスクロールします。

VOLUME/VALUE キー[A]～[D]でパラメーターを選択します。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、選択パラメーターをエディットします。

Note: 4 つのエフェクト(A ～ D)すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト･パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

パラメーター

各エフェクト･タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

page 6 - FX: B Edit

このページは、Bエフェクト(通常はシーケンサー1のモジュレーション･エフェクト)をエディットするパラメーターを表示します。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

page 5 - FX: C Edit

このページは、Cエフェクトをエディットするパラメーターを表示します。“S2 FX Mode” パラメーターが CD に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

Note: エフェクト C と D はリアルタイム(キーボード)･トラックでも使用します。

page 6 - FX: D Edit

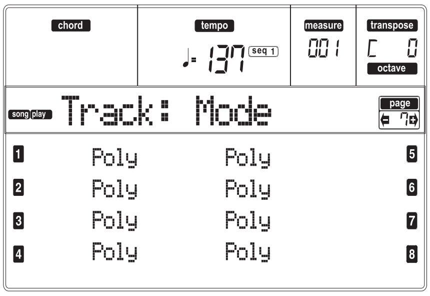
このページには、Dエフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。“S2 FX Mode” パラメーターが CD に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

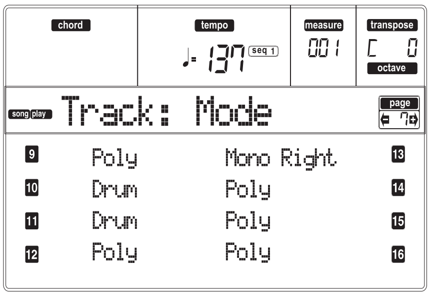
Note: エフェクト C と D はリアルタイム(キーボード)･トラックでも使用します。

page 7 - Track: Mode

各ソング･トラックのポリフォニー･モードを設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





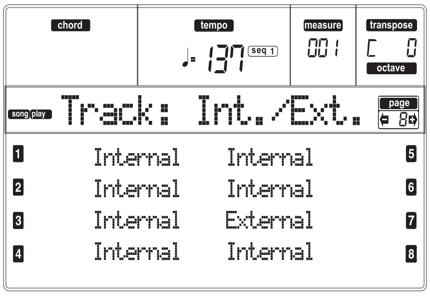
パラメーター

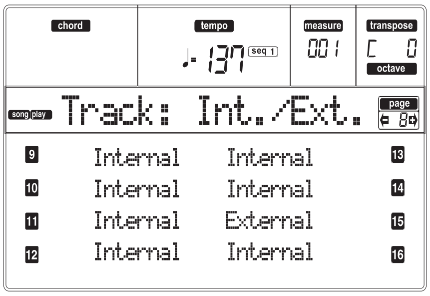
Drum	ドラム / パーカッション･トラックです。このトラックでは、マスター･トランスポーズ、オクターブ･トランスポーズの設定は無効となります。
Poly	同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。
Mono	次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。
Mono Right	モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

page 8 - Track: Int/Ext

各トラックの内部 / 外部ステータスを設定するページです。ソング·トラックで外部エクスパンダーをコントロールするときに便利です。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング·トラック 1 ～ 8 とソング·トラック 9 ～ 16 が切り替わります。

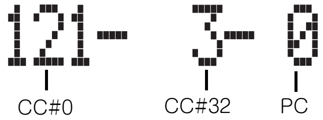




パラメーター

Internal トラックは内蔵音源で生成されたサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。

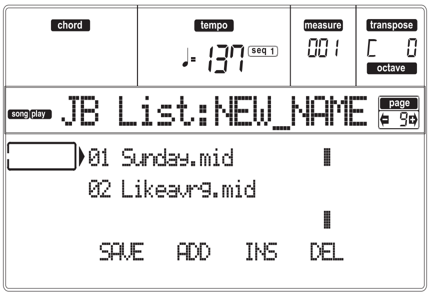
Exnternal トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器を再生します。内部サウンドを再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。任意のトラックが"External" に設定されていると、そのトラックに割り当てられているプログラム名ではなく、送信されているコントロール·チェンジとプログラム·チェンジ·データが表示されます。以下の例では、**CC#0** がコントロール·チェンジ 0(バンク·セレクト MSB)、**CC#32** はコントロール·チェンジ 32(バンク·セレクトLSB)、**PC**はプログラム·チェンジです。



Both トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の両方を再生します。

page 9 - JB List(ジュークボックス)

ジュークボックス機能は、キーをワンタッチするだけで最大127個までのソング·リストを再生します。ジュークボックス·ファイルは普通のソングと同じ要領で、Song Selection ページで選択します(P.72「ジュークボックス·ファイルの再生」参照)。



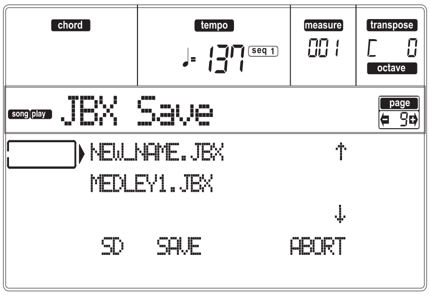
このページではジュークボックス·ファイルの作成、エディット、保存をします。ジュークボックス·ファイルがすでにシーケンサーに割り当てられている場合は、このページが表示されるとすぐにファイルをエディットできます。それ以外の場合は、NEW_NAME.JBX という中身が空のファイルのページが表示されます。

既存のジュークボックス·ファイルがすでに選択されている状態でも、新規ファイルを作成するには、[SHIFT]キーを押しながら[F-4](DEL)キーを押してから、[ENTER/YES]キーを押して確定します(後述の「DEL([F-4]キー)」を参照してください。)

このページで[PLAY/STOP]キーを押すと、ジュークボックスの再生が、現在選択されているソング(画面上の一行目にあるソング)から開始します。

SAVE([F-1]キー)

[F-1]キーを押して、SD カードにジュークボックス·ファイルを保存します。JBX Save ページが表示され、ファイルを SD カードに保存することができます。



Note: 拡張子 ".JBX" の付いたジュークボックス·ファイルの保存先は、リストにあるソングと同じフォルダになります。

以下の手順で新規ファイルを作成するか、既存のファイルを上書きします。

1. リストを保存したい ".JBX" ファイルを、画面の一行目に移動します。既存のファイルを**上書き**したい場合は、そのファイルを選択します。NEW_NAME.JBX の項目を選択して新規ファイルを**作成**します。

   VOLUME/VALUE キー[E]、[F]では上へスクロールし、[G]、[H]では下へスクロールします。または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでリストをスクロールします。

2. 新規ファイルを作成する場合、画面の一行目に NEW_NAME.JBX の項目があるときは、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。選択した項目に名前をつけるよう、表示が出ます。

3. [DOWN/ −]または[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。
4. 名前を付けたら、[F-2] (SAVE)キーを押して確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。

ADD ([F-2]キー)

現在のリストの最後にソングを追加します。リストには最大127個のソングを追加できます。

Note: ジュークボックスのリストに入れられるのは、同じフォルダに入っているソングのみです。

INS ([F-3]キー)

カーソル位置(つまり、画面上の一行目)でソングを挿入します。挿入したソングより後のソングの番号が順次繰り上がります。リストには最大 127 個のソングを追加できます。

Note: ジュークボックスのリストに入れられるのは、同じフォルダに入っているソングのみです。

DEL ([F-4]キー)

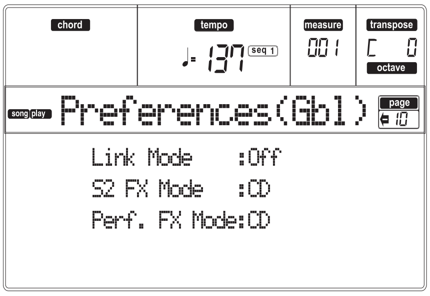
画面上の一行目にあるソングを削除します。

SHIFT [SHIFT]キーを押しながら[F-4]キーを押すと、ジュークボックスのリスト全体が削除されます。(「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。)

ジュークボックス・ファイルの名前が「NEW_NAME.JBX」に変わります。

page 10 - Preferences (Gbl)

一般的なパラメーターを設定するページです。



VOLUME/VALUE キー[A]〜[D]でパラメーターを選択します。

Note: これらの設定はグローバル・ファイルに保存されます。設定を変更後、[WRITE]キーを押してグローバルに保存します。Write Global ウィンドウが表示されます(P.69「WRITE ページ」参照)。

Note: 両方のシーケンサーを常に同時にスタートさせることができます。[SHIFT]キーを押しながら、SEQUENCER1 または 2 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してください。

Link Mode ▸GBL

2 基の内蔵シーケンサーは、それぞれ異なるテンポ(Off)、あるいは同じテンポ(Link モード)で再生できます。

Off シーケンサーのテンポがリンクされません。各シーケンサーが独自のテンポを使用します。

Link Measure 2 基のシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで調節します。

片方のシーケンサーを、その[PLAY/STOP]キーを押してスタートさせ、次にもう 1 基のシーケンサーの[PLAY/STOP]キーを押してもう片方のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の小節からスタートします。

Link Beat 2 基のシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで調節します。

片方のシーケンサーを、その[PLAY/STOP]キーを押してスタートさせ、次にもう 1 基のシーケンサーの[PLAY/STOP]キーを押してもう片方のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の拍子(ソングの拍子記号に従って、次の 4 分音符、または 8 分音符のビート)からスタートします。

S2 FX Mode ▸GBL

シーケンサー2 のエフェクト・モードを選択します。4 つのエフェクトを使用したソングをロードすると、このパラメーターの設定とは関係なく 4 つのエフェクトすべてが使用されます。

AB A と B のエフェクトの組み合わせが使用されます。シーケンサー2はシーケンサー1と同じエフェクトを使用します。

CD C と D のエフェクトの組み合わせが使用されます。

Note: このパラメーターをCDに設定すると、シーケンサー2 はリアルタイム(キーボード)・トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください(ただし、"Perf. FX Mode" パラメーターが Off のときは、以下をお読みください。)

Perf. FX Mode ▸GBL

パフォーマンスのエフェクト・モードを選択します。

Off パフォーマンスを選択する時、エフェクトは何も選択されません。

CD C と D のエフェクトの組み合わせがパフォーマンスで使用されます。

Note: このパラメーターと、"S2 FX Mode" パラメーターを CD に設定すると、シーケンサー2 はリアルタイム(キーボード)・トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください。

ソング・リストの保存

フォルダ内のソング・リストの保存

1. [SONG PLAY]キーを押して Song Play モードに入ります。
2. VOLUME/VALUEキー[A](S1)で、左右どちらかのキーを押して、Load Song ページを表示させせます。
3. [F-3](OPEN)キーと[F-4](CLOSE)キーで SD カード内のフォルダをブラウズします。
4. 希望のフォルダを画面の一行目に移動します。

   TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キー、VOLUME/VALUE キー[E]、[F]、[G]、[H]を使用してください。
5. フォルダを選択したら、[SHIFT]キーを押しながら[F-2]キーを押します。
6. カード・スロットに新しい SD カードを挿入するよう、ダイアログボックスが表示されます。SD カードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Note: このテキスト・ファイルには、"*.mid"、"*.kar"、"*.jbx"という拡張子の付いたファイルのみが入っています(つまり、テンキーで選択できるファイルです。(P.67「番号の付いたソングの選択」参照)。フォルダや別のタイプのファイルは入りません。
このテキスト・ファイルを保存するときは、選択フォルダの名前がそのまま使われます。たとえば、「Dummy」という名前のフォルダがあれば、「Dummy.text」というファイルが生成されます。同じ名前のファイルが SD カード上にすでに存在している場合は、確認メッセージを出さずに上書きしてしまいます。SD カードのルート・ディレクトリに入っているすべての有効なファイルのリストが入ったファイルは、「Root.txt」というファイルを生成します。
リストにはソングが番号順に入っています。また、MS-DOS 形式(8.3)、リスト内のファイル合計数も入っています。
パソコンでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

Warning: リストには 9999 個以上のファイルが入りますが、テンキーを使用してソングを選択するときは、0001 〜 9999 の範囲外のソングは選択できませんのでご注意ください。

ジュークボックス・ファイル内のソング・リストを保存する方法

1. [SONG PLAY]キーを押して Song Play モードに入ります。
2. VOLUME/VALUEキー[A](S1)で、左右どちらかのキーを押して、Load Song ページを表示させせます。

   新規ジュークボックス・ファイルを作成する場合は、VOLUME/VALUE キー[A]の代わりに[MENU]キーを押し、ジュークボックスのページを選択して、手順 7 に進んでください。
3. [F-3](OPEN)キーと[F-4](CLOSE)キーで SD カード内のフォルダをブラウズします。
4. 希望のフォルダを画面の一行目に移動します。

   TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キー、[UP/ +]キー、または VOLUME/VALUE キー[E]、[F]、[G]、[H]を使用してください。
5. 希望のジュークボックス・ファイルを選択したら、[F-2](SELECT)キーを押します。
6. ジュークボックス・ファイルを選択したら、[MENU]キーを押し、ジュークボックスのページを選択します。
7. ジュークボックスのページで[SHIFT]キーを押しながら[F-2]キーを押してリストを保存します。
8. カード・スロットに新しい SD カードを挿入するよう、ダイアログボックスが表示されます。SD カードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。たとえば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.text」というファイルが生成されます。新規の、名前の付いていないジュークボックス・ファイルは、「New_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルが SD カード上にすでに存在している場合は、確認メッセージを出さずに上書きしてしまいます。
リストにはソングが番号順に入っています。また、MS-DOS 形式(8.3)、リスト内のファイル合計数も入っています。
パソコンでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

12. Backing Sequence モード

Backing Sequence モードでは、スタイルと一緒にライブ演奏を録音できます。パネル上のキーやスライダーなどの機能は Style Play モードとほとんど同じですが、Backing Sequence モードでは実際に演奏している内容を録音します。録音したものは、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックで構成された新しいソングとなります。

トランスポート・コントロール

Backing Sequence モードでは SEQUENCER1 セクションのトランスポート・キー([PLAY/STOP]キー、[PAUSE]キーなど)を使用します。詳細は、P.12「[SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール」を参照してください。

Backing Sequence モード、Song モード、Song Play モード

Backing Sequence モードと Song モードは互いに連結しています。Backing Sequence モードに入ってソングを録音し、Song モードに切り替えて、ソングをエディットします。

どちらのモードでも同じシーケンサーとメモリー領域を使用するので、Backing Sequence モードで新しいソングを録音すると、Song モードですでにロードされていたソングは削除されます。

Note: ソングは RAM メモリーに入るので、電源を切ると消去されてしまいます。保存したいソングは電源を切る前に必ず保存してください。

Warning: Backing Sequence モード、Song モード、Song Play モードは同一のシーケンサー(シーケンサー1)を共有しているので、Song Play モードに切り替えると、ソングが削除されてしまいます。「Erase Song?(ソングを消去しますか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するとソングが消去されます。あるいは、[EXIT/NO]キーを押して、Backing Sequence モードから切り替えずに、ソングが消去されないようにします。

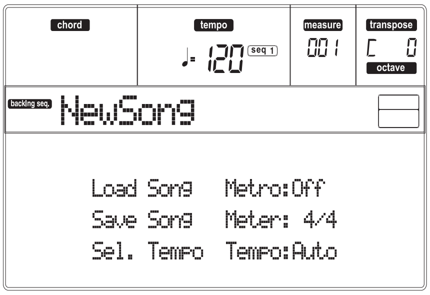
ソングの再生方法

Backing Sequenceモードでも、**スタンダードMIDIファイル**をロードして再生できます。

Note: Backing Sequence モードのメイン・ページ(バッキング・シーケンスの再生ページ)が表示されているとき、キーボード上での演奏はできません。

1. Backing Sequence モードに入ります。

   BS(バッキング・シーケンスの再生)のメイン・ページが表示されます(P.81 参照)。



2. VOLUME/VALUE キー[B]で、左右どちらかのキーを押して、ソングをロードします(P.81「Load Song ページ」参照)。

   スタンダードMIDIファイル(拡張子 ".MID" または ".KAR" が付いたファイル)をロードできます。

3. [PLAY/STOP]キーを押して再生を始めます。
4. もう1度[PLAY/STOP]キーを押すと、再生が止まります。ソングが最後まで再生されると自動的に再生も止まります。

Realtime Recording モード

Backing Sequence モードでは、演奏したそのままをリアルタイムで**新しいソング**として録音できます。リアルタイム(キーボード)・トラックはソング・トラック1～4、パッドはソング・トラック5～8、スタイル・トラックはソング・トラック9～16 です。

1. Backing Sequence モードに入ります。
2. [RECORD]キーを押します。

   Realtime Recording モードか Chord/Acc Step Mode を選択する画面が表示されます。

3. VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Realtime Recording モードを選択します。

   リアルタイム・レコーディングの Rec ページが表示されます(P.82「Realtime Recording モードのページ」参照)。

4. 最後に選択されていたスタイルがそのまま選択されます。これを使用したくない場合は、別のスタイルを選択します(P.20「スタイルの選択」参照)。
5. 最後に選択されていたパフォーマンスまたはSTSがそのまま選択されます。必要に応じて、別のパフォーマンスまたはSTSを選択します(P.19「パフォーマンスの選択」および P.21「シングル・タッチ・セッティング(STS)の選択」参照)。
6. バッキング・シーケンス・トラックのステータスを、VOLUME/VALUE キー[G](RT)と[H](Ch/Acc)で選択します。(RT はリアルタイム(キーボード)、Ch/Acc はコード / 伴奏、つまりスタイル・トラックです)。鍵盤上で演奏するすべてを録音し、なおかつ自動伴奏も録音するには、このステータスを REC のままにしてください(P.82「Realtime Recording モードのページ」参照)。

   Warning: RECに設定したトラックにすでに入っているデータは、録音を開始した時点で自動的に削除されてしまいます。データを削除したくないトラックは、ステータスをPLAYにしてください。たとえば、リアルタイム(キーボード)・トラックのパートと、すでにあるスタイル・トラックとを録音する場合、"Ch/

Acc” パラメーターは PLAY に、“RT”(リアルタイム・トラック)パラメーターは REC に設定します。

7. 左側の[PLAY/STOP]キー(または[START/STOP]キー)を押して録音を始めます。カウント・ダウン(P.82「Metro (Metronome)」参照)の後で演奏を始めます。

   ソロのイントロを演奏するか、スタイル・トラックで自動伴奏をスタートさせます。第 1 小節からスタイル演奏を入れたい場合は、カウント・ダウン中、コードを押さえ、カウント・ダウンが終わる直前に[START/STOP]キーを押します。これを行わないと、スタイルは、[START/STOP]キーを押した小節に続いて、第 2 小節から始まってしまいます。

   スタイルに関連する任意のコントロール類を使用できるので、イントロ、エンディング、フィルなどで録音をスタートさせることもできます(詳細は、P.22「スタイルの演奏(自動伴奏)」参照)。

   Note: Backing Sequence モードでは、[SYNCHRO]キー、[FADE IN/OUT]キー、[TAP TEMPO/RESET]キー、[ACC/SEQ VOLUME]スライダーの設定を記録することはできません。

8. キーボード上で自由に演奏します。[START/STOP]キーを押してスタイルを止めてもかまいません。録音中にスタイルを止めると、もう 1 度[START/STOP]キーを押した時点でスタイルが再開します。

9. 演奏が終わったら、左の[PLAY/STOP]キーを押します。[RECORD]キーのLEDが消灯し、Backing Sequenceプレイ・ページに戻ります(P.79「ソングの再生方法」参照)。

   録音されたソングは自動的にスタンダードMIDIファイル形式に変換されます。

10. この時点で、Song モードに入ってこのソングをエディット(P.86「Song モード」参照)したり、SD カードにソングを保存(P.82「BS: Save Song ページ」参照)できます。

   Warning: 録音されたソングは RAM(ランダム・アクセス・メモリー)に入るため、本機の電源を切ったり、Backing Sequence モードや Song モードでもう 1 度 Record モードに入ると、ソングは消去されてしまいます。保存しておきたいソングは、必ず SD カードに保存してください。

Chord/Acc Step モード

Backing Sequence モードの Chord/Acc Step モードでは、ソングのスタイル(コード / 伴奏)のパートを作成、エディットします。キーボード・プレーヤーでなくても簡単にコードを入力したり、Realtime Recordingモード中に間違えたコード演奏やスタイル・コントロールの選択を直したりすることができます。

同じスタイルが同じ場所にある限り、microARRANGER の Backing Sequence モードで作成したソングのみ、エディットできます。Backing Sequence モードで作成したソングを保存する際はすべてのコード / 伴奏データが保存され、後でロードして Chord/Acc Step モードでエディットできます。

以下の手順で Chord/Acc Step モードに入り、エディットを行います。

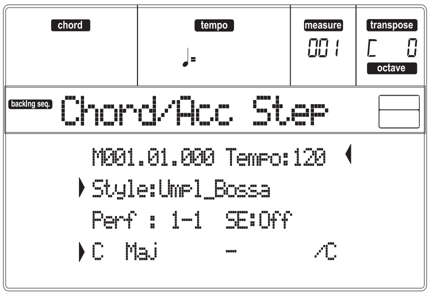
1. [B.SEQ]キーを押してBacking Sequenceモードに入ります。

2. [RECORD]キーを押します。

   Realtime Recording モードか Chord/Acc Step Mode を選択する画面が表示されます。

3. VOLUME/VALUE キー[B]の左右どちらかのキーを押して、Chord/Acc Step Mode を選択しステップ・モードに入ります。

   Step Chord/Acc ページが表示されます(P.83「Chord/Acc Step モードのページ」参照)。



4. “M(Measure)” パラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーまたは VOLUME/VALUE キー[A]でソング内の別の位置をロケート(頭出し)します。あるいは、[<]/[>]キー、[<<]/[>>]キーで移動します。P.85「トランスポート・コントロール」を参照してください。

5. 現在位置で挿入、エディット、または削除したいパラメーターのタイプを選択します。

   矢印(▶)がパラメーターの横に表示されている場合は、表示されているイベントが現在位置に挿入されていることを表します。

6. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択イベントを修正します。[DELETE]キーを押すと、そのイベントが削除されます。

   矢印(▶)がパラメーターの横に表示されていない場合は、新しいイベントが挿入されます。

7. [RECORD]キーを押して、Chord/Acc Step モードを終了します。
8. [START/STOP]キーを押して、エディットの結果を聴いてみましょう。

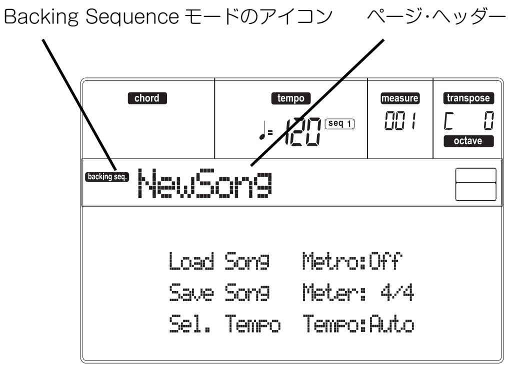
   これでよければ、このバッキング・シーケンスを SD カードに保存します。

メイン・ページ(バッキング・シーケンス再生)

Backing Sequence モードのメイン・ページです。

別の操作モードからこのページを表示させるには、[B.SEQ]キーを押します。

Note: このページが表示されているときは、キーボードでは演奏できません。



Backing Sequence モードのアイコン(backing seq)
Backing Sequenceモードのときは、このアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー
選択されているソングのタイトルを表示します。

Load Song: VOLUME/VALUE キー[B]
ソング(スタンダード MIDI ファイル)を選択します。Song Selection ページが表示されるので、そこでソングを選択します(以下の「Load Song ページ」参照)。

Save Song: VOLUME/VALUE キー[C]
録音したソングをスタンダード MIDI ファイルとして保存します。ファイルには自動的に ".MID" 拡張子が付きます。このキーを押すと、Save Song ページが表示されます(P.82「BS: Save Song ページ」参照)。

Sel. Tempo (Select Tempo): VOLUME/VALUE キー[D]
このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUEセクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

Metro: VOLUME/VALUE キー[F]
再生時のメトロノームをオン / オフします。

Meter: VOLUME/VALUE キー[G]
表示専用のパラメーターで、選択されたソングの拍子記号を表示します。

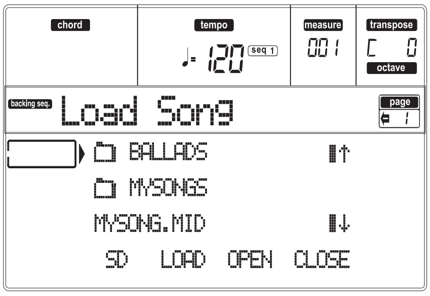
Tempo: VOLUME/VALUE キー[H]
テンポ・チェンジの仕方を設定します。

Man(Manual)	カーソルが "Sel. Tempo" パラメーターにあるとき、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを変更できます。ソングは、ここで設定したテンポを使って再生されます。
Auto	ソングを録音した時点で設定されていたテンポが使用されます。

Load Song ページ

Backing Sequence モードのメイン・ページで[PAGE +]キーを押す、または VOLUME/VALUE キー[B](Load Song)で、左右どちらかのキーを押すと、このページが表示されます。

ソングを選択せずにメイン・ページに戻るには、[EXIT/NO]キーを押します。



ファイル、フォルダ : VOLUME/VALUE キー[A]~[C]
選択したいファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[F-2](SELECT)キーを押します。フォルダを開くには、[F-3](OPEN)キーを押します。

のマークはフォルダを意味します。

上へスクロール : VOLUME/VALUE キー[F]、[F]
リストを上へスクロールします。[SHIFT]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと]、1 つ前のアルファベットのグループにジャンプします。

下へスクロール : VOLUME/VALUE キー[G]、[H]
リストを下へスクロールします。[SHIFT]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

上下のスクロール: TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キー
TEMPO/VALUE セクションのコントロール類でリストを上下にスクロールします。

SD: [F-1]キー
カード・スロットの SD カードを入れ替えたら、[F-1]キーを押します。新しい SD カードが読み込まれ、画面上のファイル・リストが更新されます。

LOAD: [F-2]キー
画面一行目のソングを選択します。

OPEN: [F-3]キー
選択されているフォルダ(マークの付いた名前)を開きます。

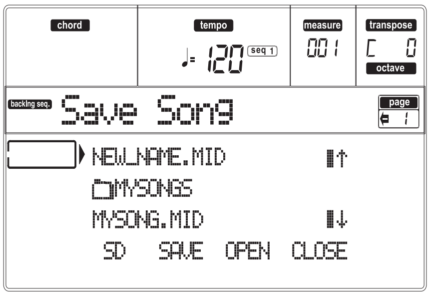
CLOSE: [F-4]キー
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

BS: Save Song ページ

録音されたソングは RAM メモリーに入っているので、本機の電源を切ると消去されてしまいます。また、Record モードで上書きしたり、Song Play モードに切り替えると、削除されます。とっておきたいソングは、必ず SD カードに保存してください。

1. Record モードのときは（[RECORD]キーのLEDが点灯）、シーケンサーを止め、[RECORD]キーを押してバッキング･シーケンス再生ページへ戻ります。
2. “Save Song” パラメーターを選択します。

   BS: Save Song ページが表示されます。



3. VOLUME/VALUE キー[E]、[F]（上へスクロール）または[G]、[H]（下へスクロール）、あるいはTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して、ソングを保存する先のフォルダを画面の一行目に移動します。[F-3]（OPEN）キーを押すとフォルダが開き、[F-4]（CLOSE）キーを押すとフォルダが閉じます。
4. 選択したフォルダでは、既存のファイルを上書きしてソングを保存するか、新しいファイルを作成して保存します。

- 既存のファイルを**上書き**するには、まずそのファイルを画面の一行目に移動してください。
- 新規ファイルを**作成**するには、「NEW_NAME.MID」というファイル名を画面の一行目に移動してください。

5. 「NEW_NAME.MID」を選択した場合は、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。新しいファイルに名前をつけるよう、表示が出ます。

   [DOWN/ −]、[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

6. 新しい MIDI ファイルに名前を付けたら、[F-2]（SAVE）キーを押して確定します。「Are you sure?（よろしいですか？）」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。

Realtime Recording モードのページ

Backing Sequence モードで[RECORD]キーを押してから VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押すと、Realtime Recordingモードに入ります。[RECORD]キーのLEDが点灯します。

Style

このパラメーターは表示専用で、選択されているスタイルを表示します。スタイルが選択されていないと、ここは空欄になります。別のスタイルは、STYLE セクションで選択できます（P.20「スタイルの選択」参照）。

0...99%

このパラメーターは表示専用で、メモリーに録音できる空き容量をパーセントで表示します。

Perf (Performance)または STS

このパラメーターは表示専用で、選択されているパフォーマンスまたは STS（最後に選択した項目によります）を表示します。いずれも選択されていないと、ここは空欄になります。
別のパフォーマンスは、PROGRAM/PERFORMANCE セクションで選択できます（P.19「パフォーマンスの選択」参照）。
現在のスタイル用として 4 種類の STS の中から 1 つを選択するには、[F-1]〜[F-4]キーを使用します。

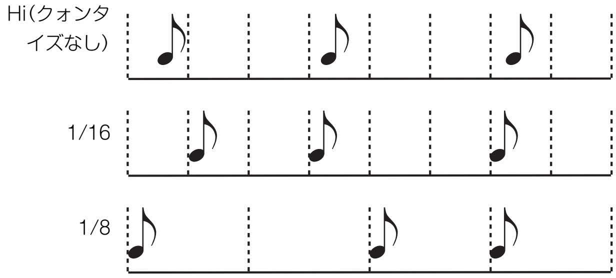
Resol (Resolution)

録音時のクォンタイズの分解能を設定します。クォンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動するので、演奏がタイミングよく聴こえます。

Hi クォンタイズを使用しません。

𝅘𝅥𝅯𝅯 (1/32)... ♪ (1/8)

グリッドの分解能を音楽上の値で設定します。たとえば、♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。♩(1/4)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



Sel. Tempo (Select Tempo)

このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUEセクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

Metro (Metronome)

再生時のメトロノームの状態を設定します。

オフ	カウント・ダウン時にのみ、メトロノームが聴こえます。
On1	録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節のカウント・ダウン後に始まります。– 1 小節の後にレコーディングを始めてください。
On2	録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節のカウント・ダウン後に始まります。– 2 小節の後にレコーディングを始めてください。

RT/Pad

Ch/Acc

録音時のトラック・ステータスを設定します。

RT/Pad:このバッキング・シーケンス・トラックには 4 系統のリアルタイム(キーボード)・トラックと、4 系統のパッドが含まれています。

以下の表でもわかるように、ソング・トラック 1 〜 8 となります。

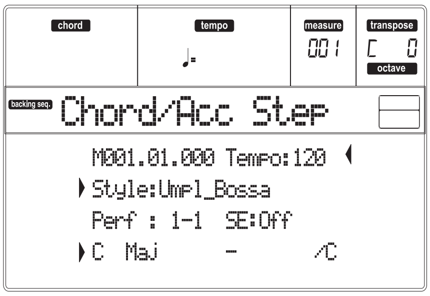
RT/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
UPPER 1	1
UPPER 2	2
UPPER 3	3
LOWER	4
PAD 1	5
PAD 2	6
PAD 3	7
PAD 4	8

Ch/Acc:このバッキング・シーケンス・トラックには認識されたコードも含むすべてのスタイル・トラックが含まれています。これはソング・トラック 9 〜 16 となります。

MUTE	このトラックはミュート状態です。このトラックがすでに録音されていても、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音中はこのトラックのサウンドは聴こえません。
PLAY	このトラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音中でもこのトラックのサウンドが聴こえます。
REC	このトラックは録音状態です。このトラックにすでにあった録音データはすべて削除されます。

Chord/Acc Step モードのページ

Backing Sequence モードで[RECORD]キーを押してから VOLUME/VALUE キー[B]で、左右どちらかのキーを押すと、Chord/Acc Step モードに入ります。[RECORD]キーの LED が点灯します。



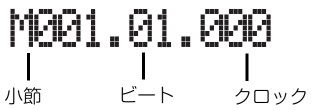
▶(矢印)

パラメーターの横に小さな矢印が表示されている場合は、そのパラメーターの値が現在位置で有効であることを示します。たとえば、現在位置が “M003.01.000” で、コード・パラメーターの横に矢印が付いていると、“M003.01.000” の位置でコードが変わる、ということです。

M (Measure)

これはロケーターです。ステップ・エディターの現在位置を表示します。同じソング内の別の位置に移動するには、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キー、VOLUME/VALUE キー[A]、または[<]/[>]キーを使用します。([<<]/[>>]キーを押すと、前後の小節に移動します。)これらのコントロール類の1つを使用すると、ロケーターが1/8(192 クロック)の単位で移動するか、次のイベントにジャンプします。

ロケーターの各桁は以下の意味を示しています。



小節:小節番号を表示します。

ビート:拍子記号に従った拍の頭の位置を表示します。(例:4分の3拍子では、各 8 分音符の位置となります)。

クロック:シーケンサーの最小分解能です。本機の内蔵シーケンサーの分解能は、4 分音符につき 384 クロックです。

[INSERT]キー

“M” パラメーターを選択して[INSERT]キーを押すと、現在位置から小節が 1 つ挿入されます。現在の小節内にあったChord/Accのイベントはすべて、次の小節にずれます。Mxxx.xx.000 の位置にあるイベント(つまり、拍子記号やスタイル変化など、小節のちょうど先頭にあるイベント)は移動しません。

[DELETE]キー

“M” パラメーターを選択して[DELETE]キーを押すと、現在の小節が削除されます。次の小節内にある Chord/Acc のイベントはすべて、現在の小節に移動します。

[SHIFT]キー+[DELETE]キー

“M” パラメーターを選択して[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、現在位置からソングの最後までのスタイル・トラックにあるすべてのイベントが削除されます。

スタイル・トラック内にあるすべてのイベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、

[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上(M001.01.000)にあるすべてのイベント(スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

Tempo

テンポ・チェンジを設定するパラメーターです。現在位置にテンポ・チェンジを挿入するには、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで値を変更します。

[DELETE]キー

“Tempo” パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印▶が表示されているとき(つまり、現在位置でテンポ・チェンジ・イベントが選択されていることを示します)、[DELETE]キーを押すと、現在位置でのテンポ・チェンジが削除されます。

Note: 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることもありません。

[SHIFT]キー＋[DELETE]キー

“Tempo” パラメーターを選択して[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、現在位置からソングの最後までのテンポ・チェンジ・イベントがすべて削除されます。

ソング内にあるすべてのテンポ・チェンジ・イベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上(M001.01.000)にあるすべてのイベント(パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

Style

最後に選択されたスタイルです。現在位置でスタイルの変更を挿入するには、STYLE セクションのキーを使用して通常通りスタイルを選択します。

Note: 小節の先頭以降(つまり、Mxxx.01.000 以外の位置)に挿入されたスタイル・チェンジは、後続の小節に対しても有効です。たとえば、スタイル・チェンジ・イベントをM004.03.000に挿入すると、指定スタイルが M005.01.000 で選択されます。(これは Style Play モードと同様です。)

Note: スタイル・チェンジを挿入するときは、同じ位置にテンポ・チェンジも挿入するといいでしょう。スタイル・チェンジだけでは、スタイルのテンポを自動的に挿入しないからです。

[DELETE]キー

“Style” パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印▶が表示されているとき(つまり、現在位置でスタイル・チェンジ・イベントが選択されていることを示します)、[DELETE]キーを押すと、現在位置でのスタイル・チェンジが削除されます。

Note: 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることもありません。

[SHIFT]キー＋[DELETE]キー

“Style” パラメーターを選択して[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、現在位置からソングの最後までのスタイル・チェンジ・イベントがすべて削除されます。

ソング内にあるすべてのスタイル・チェンジ・イベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上(M001.01.000)にあるすべてのイベント(パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

Perf (Performance)

最後に選択されたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに記録されているスタイルが呼び出されます。現在位置でパフォーマンスの変更を挿入するには、PROGRAM/PERFORMANCEセクションのキーを使用して通常通りパフォーマンスを選択します。

Note: Chord/Acc Step モードに入ると、[STYLE CHANGE]キーの LED が点灯します。これは、パフォーマンスを選択すると、そのパフォーマンスに記録されているスタイルも自動選択されたことを示しています。
[SINGLE TOUCH]キーおよび SINGLE TOUCH SETTING セクションのキーは自動的に無効となります。Chord/Acc Step モードではリアルタイム(キーボード)・トラックを変更できないからです。

[DELETE]キー

“Perf” パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印▶が表示されているとき(つまり、現在位置でパフォーマンス・チェンジ・イベントが選択されていることを示します)、[DELETE]キーを押すと、現在位置でのパフォーマンス・チェンジが削除されます。

Note: 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることもありません。

[SHIFT]キー＋[DELETE]キー

“Perf” パラメーターを選択して[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、現在位置からソングの最後までのパフォーマンス・チェンジ・イベントがすべて削除されます。

ソング内にあるすべてのパフォーマンス・チェンジ・イベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上(M001.01.000)にあるすべてのイベント(パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

SE (Style Element)

スタイル・エレメント(バリエーション、フィル、イントロ、エンディング)です。選択されているスタイル・エレメントの長さが画面最上段の小節カウンターに常に表示されます。

この表示で、次のスタイル・エレメント・チェンジを入れる場所がわかります。たとえば、4 小節の長さのイントロ・イベントを挿入する場合、このイベントの後に空の 4 小節を挿入し、イントロの最後、つまり空の 4 小節目の先頭にバリエーション・イベントを挿入します。

Off にすると選択位置で伴奏が再生されません。リアルタイム・トラックでのみ再生されます。

Hint: スタイル·エレメントの「Off」イベントを、ソングの終わりで自動伴奏が停止すべきところに挿入するとよいでしょう。

コード

VOLUME/VALUE キー[D]でコードの行を選択します。[F-1]～[F-4]キーでエディットしたいコードの部分を選択します。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択パラメーターを変更します。コードを実際に弾くと、そのコードが認識されます。コード認識中は、[BASS INVERSION]キーの設定がコード認識に影響します。

「No chord(コードがありません)」という表示は、現在位置で(ドラムとパーカッションのトラック以外の)伴奏が再生されないということです。「No chord」を選択するには、[F-1]キーを押してコード表示のコード名の部分を選択し、TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで最後の選択肢(C...B, Off)を選択します。

Note: コードを変更しても、LOWER トラックは自動的に変更されないので、ご注意ください。

トランスポート·コントロール

Chord/Acc Step モードでは、パネル上の様々なキーやコントロール類を使ってエディット作業ができます。

[<<]/[>>]キー(早戻し / 早送り)

前後の小節に移動します。"M(Measure)" パラメーターが選択されていなくても、有効です。

[<]/[>]キー(前のステップ / 次のステップ)

前後のステップに移動します(1/8または192クロック)。イベントが前のステップまたは次のステップの前にあると、ロケーターはそのイベントで停止します。たとえば、現在位置が M001.01.000 で、M001.01.192 より前に何もイベントがないと、[>]キーを押すと M001.01.192 の位置に移動します。イベントが M001.01.010 にある場合、[>]キーを押すと M001.01.010 の位置で止まります。

"M(Measure)" パラメーターが選択されていなくても、有効です。

SHIFT [SHIFT]キー+[<]/[>]キー(前のイベント/次のイベント)

[SHIFT]キーを押しながら[<]/[>]キーを押すと、前のイベントまたは次のイベントに移動します。

ソング全体の削除

ソング全体を削除するには、[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。以下の手順で削除します。

1. Backing Sequence モードに入ります。

   メイン·ページが表示されていることを確認してください。すでに Record モードに入っている場合は、バッキング·シーケンスの再生ページに戻ってください。

2. [SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。
3. 「Delete Song?(ソングを削除しますか?)」というメッセージが表示されます。[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

13. Song モード

Song モードは機能をフルに装備した内蔵シーケンサーで、ソングの作成、エディットを行います。また、外部シーケンサーや本機の Song モード、Backing Sequence モードで作成したスタンダード MIDI ファイルの初期パラメーターもエディットできます。

エディットしたソングはスタンダードMIDIファイル（“.MID” ファイル）として保存し、Song Playモード、Backing Sequenceモード、あるいは Song モードで再生できます。

ソングの実践的なエディト例は、P.27「ソングのエディット」を参照してください。

トランスポート・コントロール

Song モードでは SEQUENCER1 セクションのトランスポート・コントロールでソングの再生をコントロールします。詳細は、P.12「[SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール」を参照してください。

マスター・ボリュームとシーケンサー・ボリューム

[MASTER VOLUME]スライダーと[ACC/SEQ VOLUME]スライダーで音量を設定します。P.68「マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス」を参照してください。

[BALANCE]スライダーを中央の位置（または左）に動かすと、シーケンサーは最大音量になります（Song モードではシーケンサー1 を使用します）。

ソングとスタンダード MIDI ファイル形式

本機のソング形式はスタンダード MIDI ファイルです。P.67「ソングとスタンダード MIDI ファイル形式」を参照してください。

ソングを SMF として保存する際、空の小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には、ソングの様々な初期パラメーターが入っています。

SMF をロードすると、この空の小節は自動的に削除されます。

簡単なトラック削除

ソングの Record モードのメイン・ページが表示されており、画面にソング・トラックが表示されているときは、[DELETE]キーを押しながら、削除したいトラックに対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]の左右どちらかのキーを押します。「Are you sure?（よろしいですか？）」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押してトラックを削除するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

ソング全体の削除

メイン・ページで[SHIFT]キー＋[DELETE]キーを押すとソング全体が削除されます。

1. Song モードに入ります。メイン・ページが表示されていることを確認してください。Recordモードの場合は、Playbackモードに戻ってください。
2. [SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押します。
3. 「Delete Song?（ソングを削除しますか？）」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

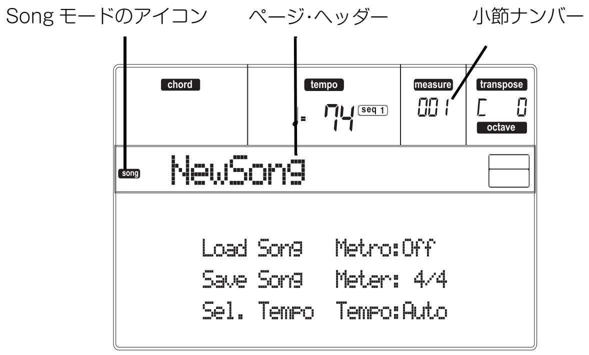
メイン・ページ

他の操作モードのときに[SONG]キーを押すと、このページが表示されます。

Note: Style Play モードから Song モードに切り替えると、そのソングのセットアップが自動選択され、各種トラック・パラメーターが変更されます。

メニュー・ページまたは Song Play モードのエディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、このページが表示されます。

ソングのトラックを表示させるには、[TRK.SELECT]キーで、メイン・ページからトラック・ページに切り替えます。このキーを1度押すとトラック1～8（[TRK.SELECT]キーの LED が点灯）が表示され、もう1度押すとトラック 9～16（[TRK.SELECT]キーの LED が点滅）が表示されます。さらにもう1度押すとメイン・ページに戻ります（[TRK.SELECT]キーの LED が消灯）。



Song モードのアイコン（song）
Song モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー
ヘッダーは現在選択されているソング名を表示します。

小節ナンバー
選択されているソングの現在位置にある小節ナンバーを表示するカウンターです。

Load Song: VOLUME/VALUE キー[B]
ソング（スタンダードMIDIファイル）を選択します。Song Selection ページが表示されるので、そこでソングを選択します（以下の「Load Song ページ」参照）。

Save Song: VOLUME/VALUE キー[C]
エディットしたソングをスタンダードMIDIファイルとして保存します。このキーを押すと、Save Song ページが表示されます（P.88「Save Song ページ」参照）。

Sel. Tempo (Select Tempo): VOLUME/VALUE キー[D]
このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUEセクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

Note: テンポが記録されるときは常に既存のデータを上書きします。

Metro: VOLUME/VALUE キー[F]
再生時のメトロノームをオン / オフします。

Meter: VOLUME/VALUE キー[G]
表示専用で、選択ソングの拍子記号を表示します。

Tempo: VOLUME/VALUE キー[G]
テンポ・チェンジの仕方を設定します。

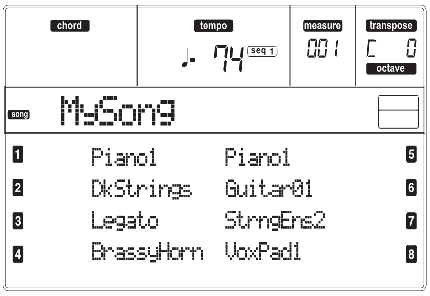
Man(ual)　カーソルが “Sel. Tempo” パラメーターにあるとき、TEMPO/VALUE　セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを変更できます。ソングは、ここで設定したテンポを使って再生されます。

Auto　ソングを録音した時点で設定されていたテンポが使用されます。

トラック 1 ～ 8 ページ

トラック 1 ～ 8 を表示、エディットするには、メイン･ページで[TRK.SELECT]キーを押します。[TRK.SELECT]キーの LED が点灯します。

ここで[TRK.SELECT]キーを 2 回押すと、メイン･ページに戻ります。

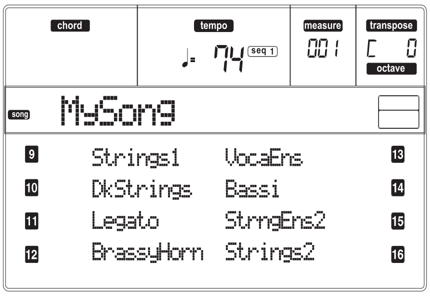


トラック 1 ～ 8: VOLUME/VALUE キー[A]～[H]
トラック 1 ～ 8 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

トラック 9 ～ 16 ページ

トラック 9 ～ 16 を表示、エディットするには、トラック 1 ～ 8 ページで[TRK.SELECT]キーを 1 度押すか、メイン･ページで 2 度押します。[TRK.SELECT]キーの LED が点滅します。

ここで[TRK.SELECT]キーを 1 回押すと、メイン･ページに戻ります。

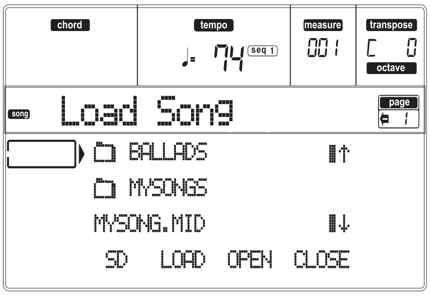


トラック 9 ～ 16: VOLUME/VALUE キー[A]～[H]
トラック 9 ～ 16 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

Load Song ページ

メイン･ページのときに、[PAGE +]キー、または VOLUME/VALUE キー[B] (Load Song) で、左右どちらかのキーを押すと、このページが表示されます。

ソングを選択せずに Song モードのメイン･ページに戻るには、[EXIT/NO]キーを押します。



ファイル、フォルダ : VOLUME/VALUE キー[A]～[C]
選択したいファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[F-2] (LOAD) キーを押します。フォルダを開くには、[F-3] (OPEN) キーを押します。

のマークはフォルダを意味します。

上へスクロール : VOLUME/VALUE キー[E]、[F]
リストを上へスクロールします。

下へスクロール : VOLUME/VALUE キー[G]、[H]
リストを下へスクロールします。

上下のスクロール : TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キー
TEMPO/VALUE セクションのコントロール類でリストを上下にスクロールします。

SD: [F-1]キー
カード･スロットの SD カードを入れ替えたら、[F-1]キーを押します。新しい SD カードが読み込まれ、画面上のファイル･リストが更新されます。

LOAD: [F-2]キー
画面一行目のソングを選択します。

OPEN: [F-3]キー
選択されているフォルダ(マークの付いた名前)を開きます。

CLOSE: [F-4]キー
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

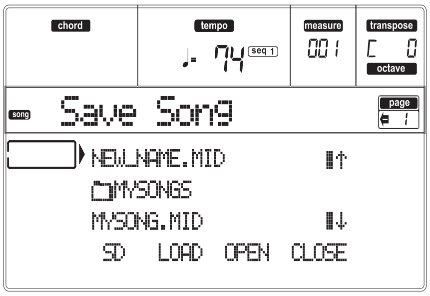
Save Song ページ

新規ソングまたはエディットされたソングはRAMメモリーに入っているので、本機の電源を切ると消去されてしまいます。また、Backing SequenceモードのRecordモードで上書きしたり、Song Play モードに切り替えても削除されます。大切なソングは必ず SD カードに保存してください。ソングはスタンダード MIDI ファイル(SMF)形式で保存されます。

Note: ソングを SMF として保存する際、空の小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には、ソングの様々な初期パラメーターが入っています。

1. エディット・ページが表示されている場合は、[EXIT/NO]キーを押してメイン・ページへ戻ります。
2. "Save Song" を選択します。

   Save Song ページが表示されます。



3. VOLUME/VALUE キー[E]、[F](上へスクロール)または[G]、[H](下へスクロール)、あるいはTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/－]キーまたは[UP/＋]キーを使用して、ソングを保存する先のフォルダを画面の一行目に移動します。[F-3] (OPEN)キーを押すとフォルダが開き、[F-4] (CLOSE)キーを押すとフォルダが閉じます。
4. 選択したフォルダでは、既存の MIDI ファイル(拡張子 ".MID"が付いたファイル)を上書きしてソングを保存するか、新しい MIDI ファイルを作成して保存します。
   - 既存の MIDI ファイルを**上書き**するには、まずそのファイルを画面の一行目に移動してください。
   - 新規 MIDI ファイルを**作成**するには、「NEW_NAME.MID」という項目を画面の一行目に移動してください。
5. 「NEW_NAME.MID」を選択した場合は、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。新しいファイルに名前をつけるよう、表示が出ます。

   [DOWN/－]/[UP/＋]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

6. 新しい MIDI ファイルに名前を付けたら、[F-2] (SAVE)キーを押して確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで中止します。

ソングに保存されている PLAY/MUTE ステータス

ソングを保存すると、一緒に PLAY/MUTE ステータスも保存されます。このソングを Song Play モードで再生すると、保存されている PLAY/MUTE ステータスの設定がそのまま使用されます。

ソングに保存されているマスター・トランスポーズ設定

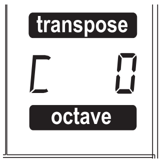
ソングを保存すると、一緒にマスター・トランスポーズの値も保存されます。この値はシステム・エクスクルーシブ・データとして保存されるため、このソングを Song Play モードで再生すると、その設定がそのまま使用されます。

Hint: "Master Transpose" はグローバル・パラメーターなので、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データが設定されていない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、エディット・トランスポーズ機能を使用してください。この機能にアクセスするには、[MENU]キーを押してから VOLUME/VALUE キー[E]で、左右どちらかのキーを押します(P.98「page 18 - Edit: Transpose」参照)。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます(P.123「page 2 - Gbl: M. Transpose」参照)。

一般的な規則として、ソングと一緒にリアルタイム・トラックもトランスポーズさせる必要があるときにのみ、マスター・トランスポーズ(パネル上の TRANSPOSE [♭]/[#]キー)を使用してください。ソングだけをトランスポーズさせたいときは、エディット・トランスポーズ機能(Song Edit モード)を使用してください。

Note: マスター・トランスポーズの値は、画面右上に常に表示されます。



リアルタイム･レコーディングの手順

以下の手順でリアルタイム･レコーディングをし、**新しいソングを作成**します。

1. [SONG]キーを押して Song モードに入ります。
2. [RECORD]キーを押して Song Record モードに入ります。Song Record モードのメイン･ページが表示されるので、レコーディングの準備をします(詳細は、P.90「Song Recordモードの Rec ページ」参照)。

3. “Rec” パラメーターが Overdub か Overwrite に設定されていることを確認します(P.90「Rec (Record mode)」参照)。
4. テンポを設定します。テンポの変更方法は 2 種類あります。
   - [SHIFT]キーを押しながらTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを変更します。
   - カーソルを “Sel. Tempo” パラメーターに移動し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを変更します。
5. [TRK.SELECT]キーを押してソング･トラック 1 ～ 8 ページに切り替えます。

もう 1 度[TRK.SELECT]キーを押すと、ソング･トラック 9 ～ 16 ページに切り替わります。

6. 必要に応じて、これらのページでも TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでテンポを調整します。
7. 各トラックに適切なプログラムを割り当てます。
8. 録音したいトラックを選択します。

   そのトラックのステータス･アイコンが点滅し始めます。
9. ステータス･アイコンが点滅中に[PLAY/STOP]キーを押してレコーディングを始めます。“Metro” パラメーターの設定によっては、実際にレコーディングが始まる前に、1小節または2小節のカウント･ダウンが入ります。レコーディングが始まったら自由に演奏してください。
   - オート･パンチ･レコーディングの場合は、指定したスタート･ポイントに達するとレコーディングが始まります。
   - ペダル･パンチ･レコーディングの場合は、レコーディングを始めたいところでペダルを踏みます。レコーディングが終わったらペダルをもう 1 度踏みます。

   Note: 中身が空のソングではパンチ･レコーディングは無効となります。少なくとも1つのトラックをまず録音しておくことが必要です。
10. レコーディングが終わったら、[PLAY/STOP]キーを押してシーケンサーを止めます。別のトラックを選択して録音を続け、曲全体をレコーディングします。
11. 新しいソングの録音が済んだら、[RECORD]キーを押して Record モードを終了します。ソングがメモリー に保存されます。

    Warning: 本機の電源を切るとメモリー内のソングは消去されます。ソングを必ず SD カードに保存してください。

    Note: Record モードを終了すると、“Octave Transpose” (オクターブ･トランスポーズ)パラメーターも自動的に 0 にリセットされます。
12. 新しいソングをエディットします。[MENU]キーを押してメニューを表示させ、エディット･ページを選択します。

ステップ･レコーディングの手順

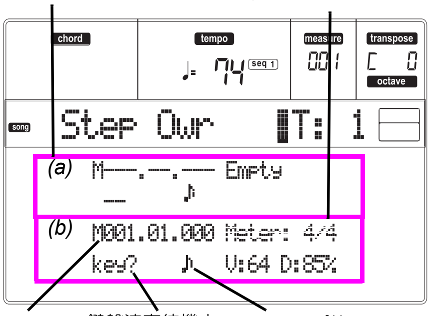
ステップ･レコーディングは、各トラックに音符やコードを一つずつ入力して**新しいソングを作成**します。楽譜通りにレコーディングしたり、細部まで正確に再生したいとき、特にドラム、パーカッションのトラック作成に便利です。

1. Song モードのメイン･ページで[RECORD]キーを押して、Song Record モードに入ります。

   Song Record モードのメイン･ページが表示されます。

2. VOLUME/VALUE キー[A]で “Rec” パラメーターを選択します。VOLUME/VALUE キー[A]、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、Step Dub(ステップ･オーバーダブ)または StepOwr(ステップ･オーバーライト)を選択します。
   - ステップ･オーバーダブは、既存のイベントにイベントを追加します。
   - ステップ･オーバーライトは既存のイベントすべてを上書きします。

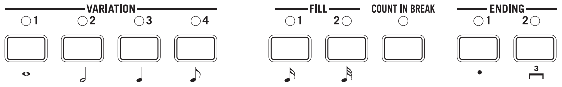
3. SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してキーの LED を点灯させステップ･レコーディングのページ(Step Dub または Step Owr ページ)を表示します(このページの各パラメーターの詳細は、P.91「ステップ･レコーディングのページ」参照)。



(a)セクション(最初の二行)は、最後に挿入されたイベントを表示します。(b)セクション(次の二行)は、現在エディット対象で挿入されるイベントを表示します。

「空」のイベントは、イベントが何も挿入されていないソングの先頭を示します。これはRecordモードに入ると自動的に挿入され、イベントが挿入されると削除されます。

4. (b)セクションの “Maaa.bb.ccc” パラメーターは現在位置を示します。これは、エディット中のノートが挿入される場所です。
   - この位置にノートを挿入したくない場合は、手順6に従って休符を挿入してください。
   - 次の小節にジャンプするには、現在の小節内の残りのビートを休符で埋めて、[>>]キーを押します。
5. ステップ値を変更するには、パネル左下部にある各音符キーを使用します。



6. 現在位置に音符、休符、または和音を挿入します。
   - 音符を 1 つだけ挿入するには、鍵盤上でその鍵盤を押します。ステップの長さが挿入された音符の長さになります。このノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、“V (Velocity)” パラメーターと “D (Duration)” パラメーターをエディットします。
     「V (Velocity)」および P.92「D (Duration)」を参照してください。
   - 休符を挿入するには、[REST]キーを押します。ステップ値が休符の長さになります。
   - 挿入するノートを 1 つ前のノートとタイでつなぐには、[TIE]キーを押します。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
   - 和音や二重音を挿入するには、下記の「和音、二重音の挿入」を参照してください。
7. 新しいイベントを挿入したら、[<]キーを押します。これによって、すでに挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう 1 度エディットできるようになります。
8. レコーディングが終わったら、SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押して、キーの LED を消灯させます。
   Song Record モードのメイン･ページが表示されます。

9. このメイン･ページで[RECORD]キーを押すと、Record モードが終了します。Song モードのメイン･ページでSEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してソングを試聴するか、“Save Song” コマンドを選択してソングを SD カードに保存します。

和音、二重音の挿入

本機では、トラックにノートを 1 つずつ挿入しなければいけない、ということはありません。和音や二重音を挿入する方法はいくつかあります。詳細は、P.57「ステップ･レコーディング･モードでのコード、複数音の挿入」を参照してください。

Song Record モードの Rec ページ

Songモードで[RECORD]キーを押すと、Song Recordモードに入ります。Rec ページが表示されます。

Rec (Record mode)
レコーディング･モードを選択するパラメーターです。

Overdub 新しく記録したイベントが既存のイベントに追加されます。

Overwrite 新しく記録したイベントが、既存のイベントを上書きします。

Auto Punch “S (Start)” パラメーターで設定した位置でレコーディングが自動的に始まり、“E” パラメーターで設定した位置でレコーディングが停止する、オート･パンチ･レコーディングです。

Note: 中身が空のソングではオート･パンチ･レコーディングは無効となります。少なくとも1つのトラックをまず録音しておくことが必要です。

PedalPunch パンチ･イン / アウト機能に設定したペダルを踏むとレコーディングが始まり、ペダルをもう1度踏むとレコーディングが停止する、ペダル･パンチ･レコーディングです。

Note: 中身が空のソングではペダル･パンチ･レコーディングは無効となります。少なくとも1つのトラックをまず録音しておくことが必要です。

StepDub ステップ･オーバーダブ･レコーディングです。イベントを1つずつ入力し、既存のイベントに加えていきます。

StepOwr ステップ・オーバーライト・レコーディングです。イベントを1つずつ入力し、既存のイベントすべてを上書きします。

Trk (Track)
録音するトラックです。

1...16 16 トラックのうちの選択されている 1 つです。トラックは、トラック・ページで選択します（P.87「トラック 1 ～ 8 ページ」および「トラック 9 ～ 16 ページ」参照）。

S/E (Start/End)
“Rec” パラメーターで Auto Punch を選択したときにのみ使用できるパラメーターです。パンチ・イン / アウトするスタート / エンド・ポイントを設定します。

Metro (Metronome)
録音中に聴こえるメトロノームです。

Off 録音中はメトロノームの音が聴こえません。ただし、録音開始前に、1 小節のカウント・ダウンが再生されます。

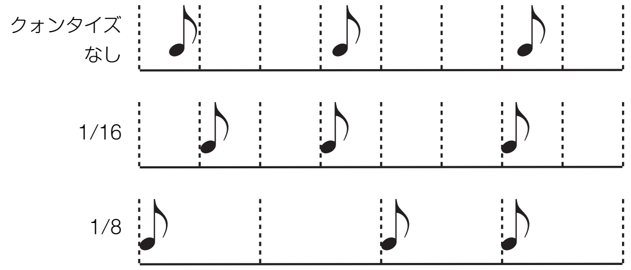
On1 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節のカウント・ダウン後に始まります。

On2 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節のカウント・ダウン後に始まります。

Resol (Resolution)
録音時のクォンタイズの分解能を設定します。クォンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動し、演奏が完全なタイミングで再生されます。

Hi クォンタイズを使用しません。

𝅘𝅥𝅯 (1/32)... 𝅘𝅥𝅮 (1/8)
グリッドの分解能を音楽上の値で設定します。たとえば、𝅘𝅥𝅯(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸へ移動します。𝅘𝅥𝅮(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。



Meter
ソングの拍子記号を設定します。ソングが空のときにのみ、つまりレコーディングを始める前にのみエディットできます。曲の途中で拍子記号を変更するには、インサート・メジャー機能を使用します（P.99 参照）。

Sel. Tempo (Select Tempo)
このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUEセクションでテンポの選択ができるようになります。

Note: 他のパラメーターが選択されているときでも[SHIFT]キーを押しながらダイヤルを回せば、いつでもテンポを変更できます。

Note: テンポを記録すると、すでにあったテンポのデータは削除されます。

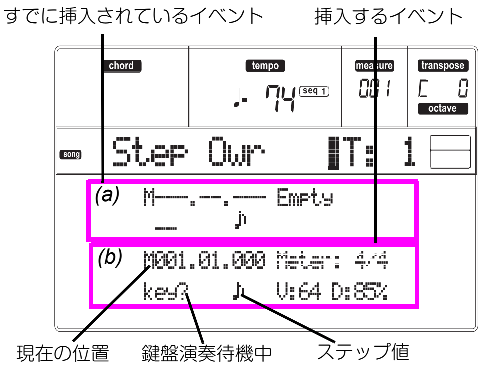
Tempo (Tempo mode)
テンポ・イベントを読み込む方法を設定します。

Record レコーディング中に行ったテンポ・チェンジはすべて、マスター・トラックに記録されます。

Auto 記録されているテンポ・イベントすべてが再生されます。新しいテンポ・イベントは記録されません。

Manual 最後にマニュアルで（TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーを使用して）行ったテンポ設定が、現在のテンポ値となります。テンポ・チェンジは記録されません。実際のテンポよりもかなり遅いテンポでソングを録音したいときに便利です。

ステップ・レコーディングのページ
Song Record モードのメイン・ページで “Rec” パラメーターを StepDub または StepOwr に設定し、SEQUENCER1 セクションで[PLAY/STOP]キーを押すと、ステップ・レコーディングのページが表示されます。



(a)セクション
すでに挿入されているイベントを表示します。[<]キーを押すと、このイベントを削除してエディットすることができます。

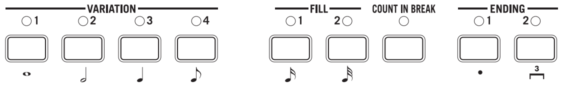
(b)セクション
挿入されるイベントを表示します。このセクション内の各項目については、以下のパラメーターをお読みください。

M (Measure)
イベント（音符、休符、和音）を挿入する位置です。

Meter
現在の小節の拍子記号で、表示専用です。拍子記号を変更するには、エディット・メニューのインサート機能を使用して新しい拍子記号の入った小節を挿入します（P.99「page 22 - Edit: Ins. Meas.」参照）。

key?
鍵盤上でノートまたはコードを弾いて現在のステップにイベントを入力してください、というメッセージです。

ステップ値
挿入するイベントの長さです。パネル上の左下部にある各音符キーを使用して、この値を設定します。



𝅝 ... 𝅘𝅥𝅯 ノート値

•（付点） 選択したノート値の 1.5 倍の長さになります。

3（3 連符） 選択したノートを 3 連符にします。

V (Velocity)

ノートやコードを入力する前に、このパラメーターを設定してください。挿入するイベントがどれだけの強さで演奏されるか(ベロシティ値)を設定します。

KBD	鍵盤を選択します。ダイヤルを左いっぱいに回すと、この設定になります。ノートを弾く強さが認識されて記録されます。
1...127	ベロシティ値を選択します。イベントがこのベロシティ値と一緒に挿入されるので、鍵盤上で実際に弾く強さには影響されません。

D (Duration)

挿入したノートの相対的長さを設定します。ステップ値に対するパーセントで表します。

50%	スタッカート
80%	普通の奏法
100%	レガート

ステップ・レコーディングで使用するキー

[TIE]キー

挿入するノートと 1 つ前のノートとをタイでつなぎます。

[REST]キー

休符を挿入します。

音符キー

ステップ値を選択します。

SEQUENCER1 セクションの[START/STOP]キー

ステップ・レコーディングを終了します。

[<]キー(1 つ前のステップ)

挿入されているステップを削除して、1 つ前のステップにさかのぼります。

[>>]キー(早送り)

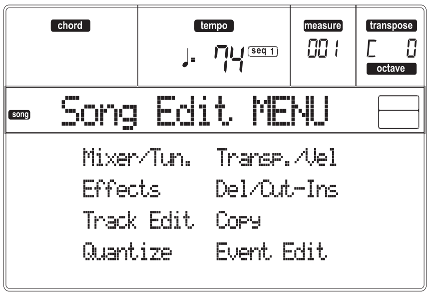
次の小節へ進み、そこまでは休符を挿入します。

メニュー・ページ(Song Edit MENU)

Song モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、Song モードのエディット・メニュー(Song Edit MENU)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Song モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、Song モードのメイン・ページに戻ります。



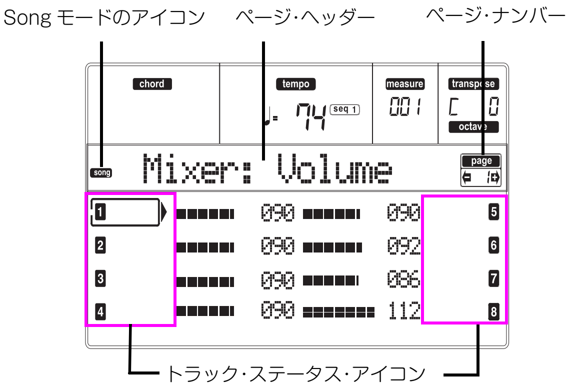
このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[PAGE −]キーまたは[PAGE +]キーで目的のページを表示させます。

[EXIT/NO]キーを押すと、Song モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。

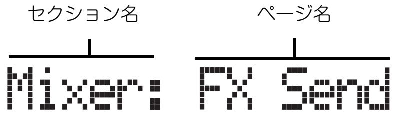


Song モードのアイコン(song)

Song モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名(例:Mixer:FX Send は Mixer セクションのページです)、続いて、そのページ名(例:FX Send)が表示されます。



ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]

各キーの位置に対応する各ページのトラック、パラメーターを選択します。

トラック・ステータス・アイコン

各トラックで表示されているアイコンによって、そのトラックのステータス(状態)がわかります。

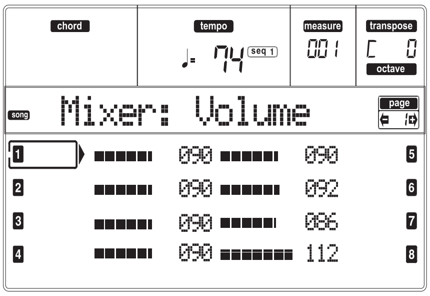
	選択されているトラックまたはパラメーターです。このアイコンが表示されているときは、その選択項目に対して様々なコマンドや機能を実行できます。
	トラックが再生状態、またはすでに録音されています。
(アイコン無し)	トラックがミュート状態、またはデータが入っていません。

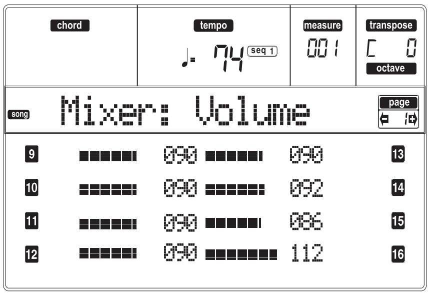
page 1 - Mixer: Volume

16 系統のシーケンサー･トラックそれぞれの音量を調節するページです。画面上のトラック表示に対応する VOLUME/VALUE キー[A]～[H]で、左右のキーを同時に押すと、ミュート設定 / 解除ができます。

ミュートされたトラックは、別のソングを選択してもミュートされたままとなります。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。

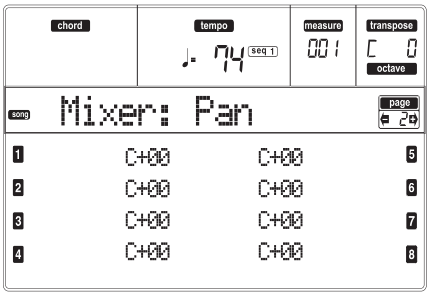


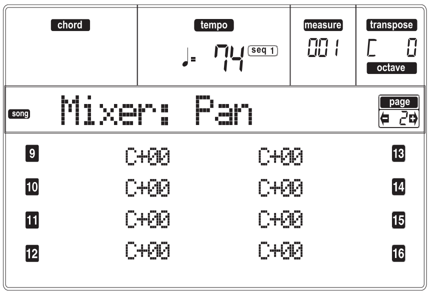


page 2 - Mixer: Pan

各ソング･トラックのパン(ステレオ音像の位置)を設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





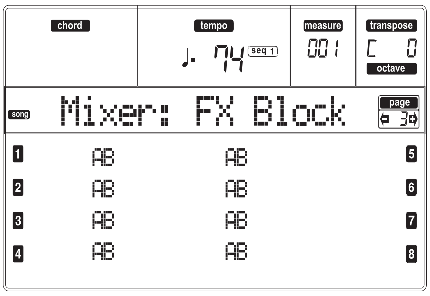
Pan

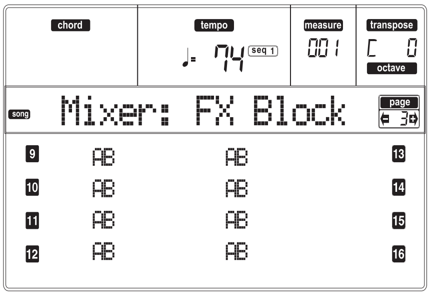
L – 64	左側に振り切ります。
C + 00	中央に定位します。
R + 63	右側に振り切ります。
Off	ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聴こえます。

page 3 - Mixer: FX Block

ソング･トラックそれぞれに使用するエフェクト･プロセッサーのペア(AB または CD)を選択するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。

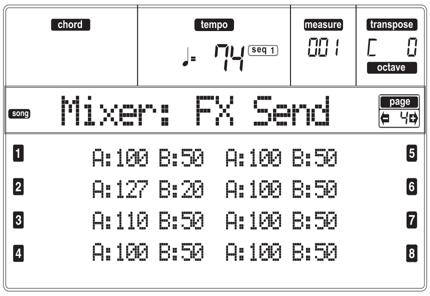


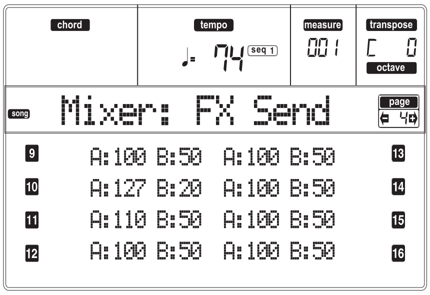


page 4 - Mixer: FXSend (AB または CD)

内蔵エフェクト･プロセッサーのペア(A と B、または C と D)に入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。前のページ(「page 3 - Mixer: FX Block」参照)で、エフェクト･プロセッサーのペアを選択します。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーでパラメーター値を変更します。

パラメーター

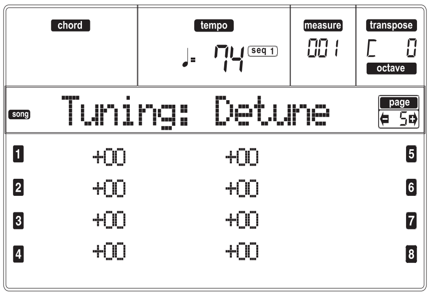
000	エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。

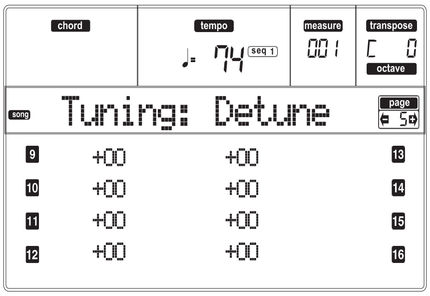
127	100% エフェクトがかかります。 エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

page 5 - Tuning: Detune

各トラックのチューニングを微調整するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





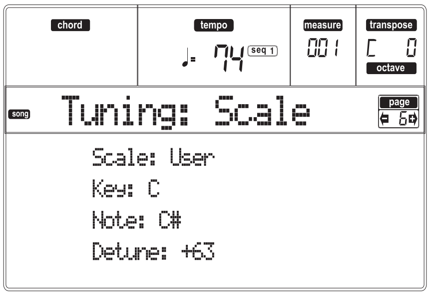
Detune

ファイン･チューニングの値です。

– 64	ピッチが最低値になります。
+ 00	標準のチューニングです。
+ 63	ピッチが最高値になります

page 6 - Tuning: Scale

ソング･トラックのスケール（音階）をプログラムするページです。



Scale

ソング･トラックのスケールです。使用できるスケールのリストは、P.220「スケール（音階）」を参照してください。ここで選択したスケールを使用するかどうかの設定については、P.94「page 7 - Tuning: PB/Scale」を参照してください。

Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します。

Note

デチューンさせたいノートを指定します。ユーザー･スケール選択時のみ有効です。

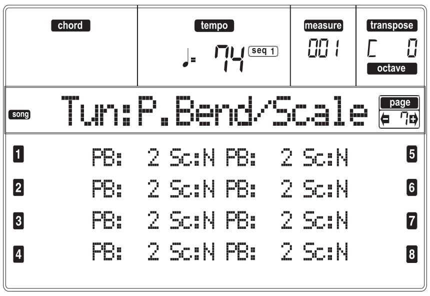
Detune

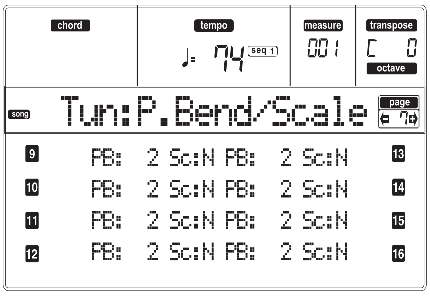
標準の平均律チューニングに対してノートのチューニングをずらします。ユーザー･スケール選択時のみ有効です。

page 7 - Tuning: PB/Scale

ソング･トラックのピッチ･ベンドの範囲を設定するページです。また、各トラックのスケールを使用するかどうかを設定します。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング･トラック 1 ～ 8 とソング･トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





PB (Pitch Bend)

各トラックのピッチ･ベンドの範囲を半音単位で表示します。

01...12	上下の最大ピッチ･ベンドの範囲（半音単位）を設定します。12 のとき ±1 オクターブとなります。
Off	ピッチ･ベンドは生じません。

Sc (Scale)

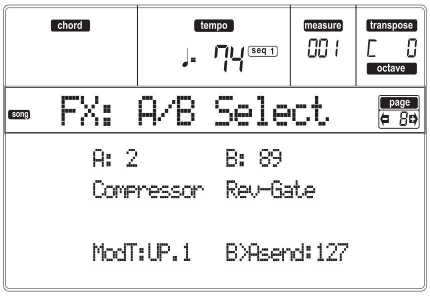
各トラックのスケールを設定します。スケールの選択については、P.94「page 6 - Tuning: Scale」参照してください。

Y (Yes)	該当トラックは選択したスケールが使用されます。
N (No)	該当トラックはグローバル･スケールが使用されます。

page 8 - FX: A/B Select

A と B のエフェクトを選択するページです。通常、A エフェクトはリバーブ、B エフェクトはモジュレーション･エフェクトです。

スタンダード MIDI ファイルは通常 2 つのエフェクトのみ必要ですが、ソングに 4 つのエフェクトすべてを使用することもできます（P.93「page 3 - Mixer: FX Block」参照）。



Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

A, B

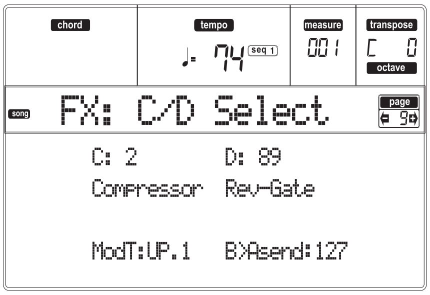
A と B のエフェクト･プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、A はリバーブ、B はモジュレーション･エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk (Modulation Track)
変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

B>Asend (B>A Send)
A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。

page 9 - FX: C/D Select

C と D のエフェクトを選択するページです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクトです。スタンダードMIDIファイルは通常 2 つのエフェクトのみ必要ですが、ソングに 4 つのエフェクトすべてを使用することもできます(P.93「page 3 - Mixer: FX Block」参照)。



Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

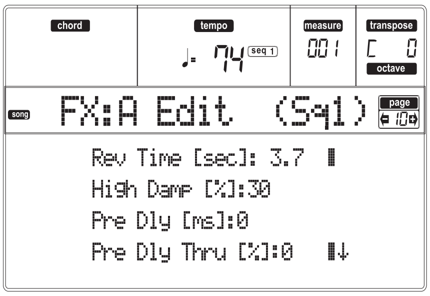
C, D
C と D のエフェクト・プロセッサーに割り当てられているエフェクトです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

ModTrk (Modulation Track)
変化を与えるMIDIメッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

D>Csend (D>C Send)
C エフェクトの入力へ送られる D エフェクト信号の量を設定します。

page 10 - FX: A Edit (Sq1)

このページには、A エフェクト(通常はリバーブ)をエディットするパラメーターが含まれています。



VOLUME/VALUE キー[E]～[H]でパラメーターのリストをスクロールします。

VOLUME/VALUE キー[A]～[D]でパラメーターを選択、エディットします。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択パラメーターをエディットします。

Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

パラメーター
各エフェクト・タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.171「エフェクト」を参照してください。

page 11 - FX: B Edit (Sq1)

このページには、B エフェクト(通常はモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

page 12 - FX: C Edit (Sq1)

このページには、C エフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

page 13 - FX: D Edit (Sq1)

このページには、D エフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

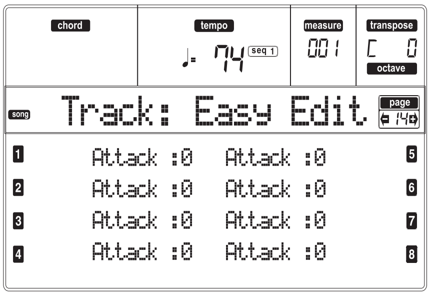
page 14 - Track: Easy Edit

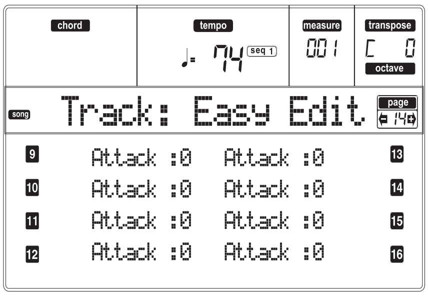
各トラックに割り当てられているプログラムの主なパラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当プログラムの値に対する相対値です。

選択トラックがDrumモードのときは、ドラムとパーカッションの各構成アイテムの音量を変更できます。(下記の「page 15 - Track: Mode」参照)。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ～ 8 とソング・トラック 9 ～ 16 が切り替わります。





以下の手順でパラメーターをエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F-1]～[F-4]キーでプログラムのパラメーターまたはその値を選択します。(ドラム / パーカッションのトラックについては、後述の「ドラム・トラック」の項をお読みください。)

3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでサウンドのパラメーターまたはその値を変更します。

パラメーター

Attack アタック・タイム。サウンドの音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルに至るまでの時間を設定します。

Decay ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからリリースが開始するまでの時間を設定します。

Release リリース・タイム。サウンドの音量がサスティン(またはディケイ)状態からゼロまで下がる時間を設定します。弾いていた鍵盤を離すとリリースが始まります。

Cutoff フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)を設定します。

Resonance フィルター・レゾナンスを使用して、フィルターをかける周波数領域の幅を設定します。

Vibrato Rate ヴィブラートの速度。

Vibrato Depth ヴィブラートの強さ。

Vibrato Delay 音が鳴り始めてからヴィブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。

ドラム・トラック

トラックを Drum モードにすると(ドラム / パーカッション・トラックなど)、ドラム / パーカッションの各構成アイテムの音量を調節できます。

Kick V キック・ドラムスの音量

Snare V スネア・ドラムスの音量

Tom V タムの音量

HiHat V ハイハットの音量

CymbalV ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量

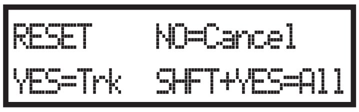
Percus1V クラシック系パーカッション・セットの音量

Percus2V エスニック系パーカッション・セットの音量

SFX V スペシャル・エフェクトの音量

リセット

[SHIFT]キーを押しながら、選択トラックに対応する VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]で、左右どちらかのキーを押すと、パラメーターの値がリセットされます。このとき、以下の RESET ウィンドウが表示されます。

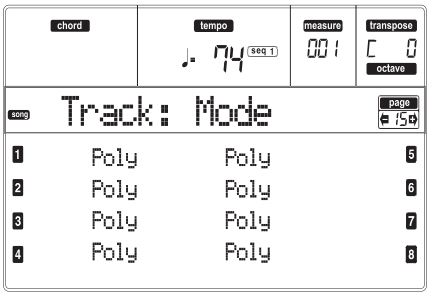


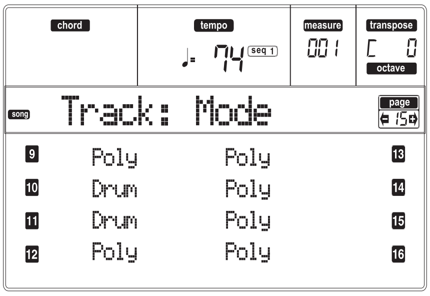
現在選択されているトラックをリセットするには、[ENTER/YES]キーを押します。[SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押すと、すべてのトラックがリセットされます。リセット操作を中止してパラメーター値をそのままにしたい場合は、[EXIT/NO]キーを押します。

page 15 - Track: Mode

各トラックのポリフォニー・モードを設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 〜 8 とソング・トラック 9 〜 16 が切り替わります。





パラメーター

Drum ドラム / パーカッション・トラックです。このトラックでは、マスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの設定は無効となります。パーカッションの楽器の各アイテムについてそれぞれ異なる音量を設定できます(P.95「page 14 - Track: Easy Edit」参照)。

Poly 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

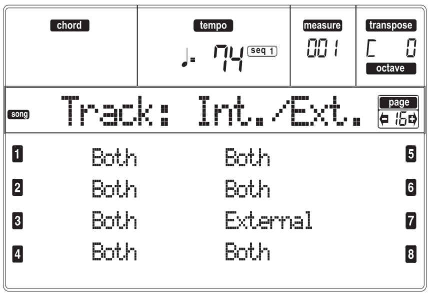
Mono 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

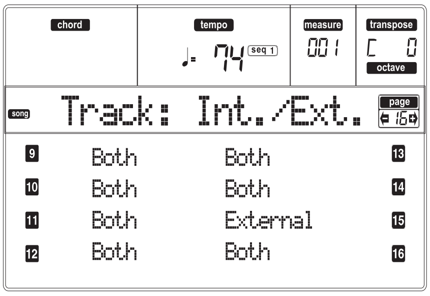
Mono Right モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

page 16 - Track: Int/Ext

各トラックの内部 / 外部ステータスを設定するページです。外部エクスパンダーでソング・トラックを再生するときに便利です。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ～ 8 とソング・トラック 9 ～ 16 が切り替わります。

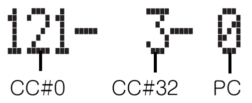




パラメーター

Internal　トラックは内蔵音源で生成されたサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。

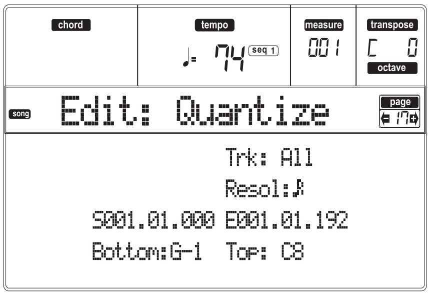
Exnternal　トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器を再生します。内蔵音源を再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。任意のトラックが "External" に設定されていると、そのトラックに割り当てられているプログラム名ではなく、送信されているコントロール・チェンジとプログラム・チェンジ・データが表示されます。以下の例では、**CC#0** がコントロール・チェンジ 0(バンク・セレクト MSB)、**CC#32** はコントロール・チェンジ 32(バンク・セレクトLSB)、**PC** はプログラム・チェンジです。



Both　トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の両方を再生します。

page 17 - Edit: Quantize

レコーディング後リズムが正確でない部分を直すときに、クォンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

Trk (Track)

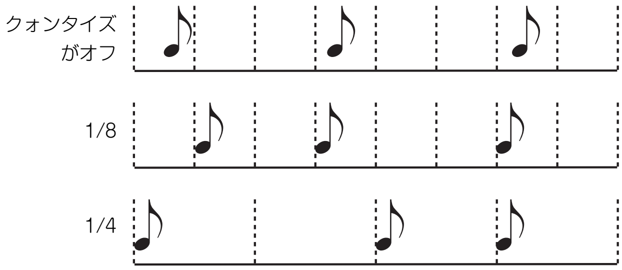
このパラメーターでトラックを選択します。

All　すべてのトラックが選択されます。

1...16　選択したトラックです。

Resol (Resolution)

レコーディング後の分解能を設定します。たとえば、♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♩(1/4)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。



𝅘𝅥𝅰 (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に "a" が付いていると、スイング無しになります。"b ～ f" が付いていると、スイングのクォンタイズになります。

S/E (Start/End)

クォンタイズする範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、"S" が 1.01.000、"E" が 5.01.000 になります。

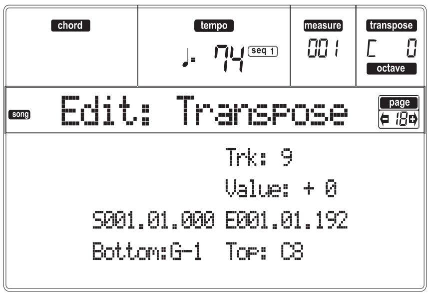
Bottom/Top

クォンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときにのみ設定できます。

page 18 - Edit: Transpose

ソング、トラックまたはトラックの一部をトランスポーズします。



パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All ドラム・トラック以外の、すべてのトラックが選択されます。

1...16 選択したトラックです。

Value

トランスポーズ値を半音単位で設定します。

S/E (Start/End)

トランスポーズする範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

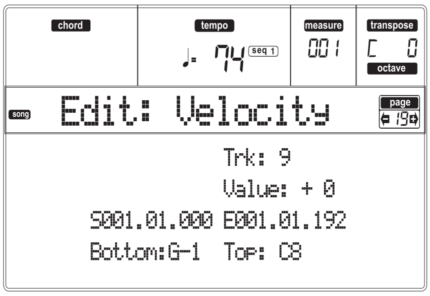
ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、“S” が 1.01.000、“E” が 5.01.000 になります。

Bottom/Top

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

page 19 - Edit Velocity

ノートのベロシティ値を調節するページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックが選択されます。

1...16 選択されたトラックです。

Value

ベロシティの変化値を設定します。

S/E (Start/End)

変化の対象となる範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

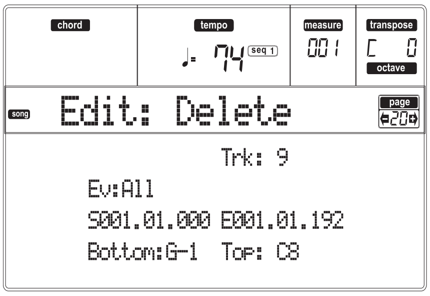
ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、“S” が 1.01.000、“E” が 5.01.000 になります。

Bottom/Top

変化の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

page 20 - Edit: Delete

MIDI イベントをソングから削除するページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックが選択されます。

1...16 選択されたトラックです。

Master マスター・トラックです。このトラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されます。

Ev (Event)

削除する MIDI イベントのタイプを設定します。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節は削除されません。

Note 選択された範囲内のノートをすべて削除します。

Dup.Note だぶっているノートを削除します。同じ音程のノートが同じクロック上に2つ重なっている場合、ベロシティの低いノートのほうを削除します。

A. Touch アフター・タッチ・イベントを削除します。

P. Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

PrChange プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、一緒にバンドルされているコントロール・チェンジ #00(バンク・セレクト MSB)と #32(バンク・セレクト LSB)は削除されません。

C.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます。(例:バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)

CC00/32...CC127
1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー(00/32 など)は MSB/LSB です。

S/E (Start/End)

削除の対象となる範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、“S” が 1.01.000、“E” が 5.01.000 になります。

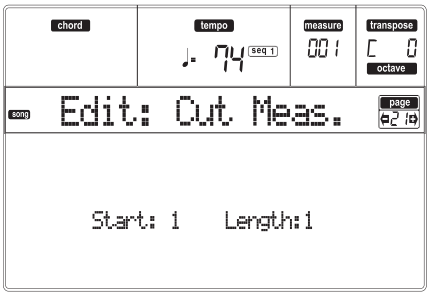
Bottom/Top

変化の対象となるキーボード･レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム･トラックのパーカッシブ･インストゥルメントを 1 つ選択できます。

Note: これらのパラメーターは、イベントのタイプ（“Ev” パラメーター）で All か Note を選択したときにのみ設定できます。

page 21 - Edit: Cut Meas.

ソングの小節をカットするページです。



“Start” パラメーター、“Lengh” パラメーターを設定してから[ENTER/YES]キーを押すと、カットが実行されます。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Start

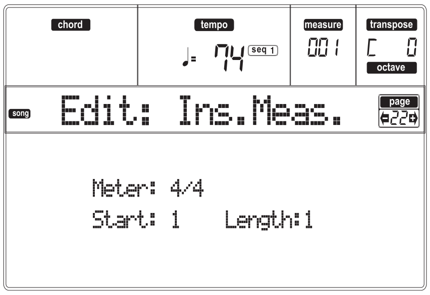
カットを開始する最初の小節です。

Length

カットする小節の数です。

page 22 - Edit: Ins. Meas.

ソングに小節を挿入するページです。この機能を使えば、異なる拍子記号（メーター）の入った小節を挿入できます。



“Meter” パラメーター、“Start” パラメーター、“Lengh” パラメーターを設定してから[ENTER/YES]キーを押すと、機能が実行されます。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Note: ここではソングの最後に小節を加えることはできません。その場合は、レコード機能かコピー機能を使用してください。

Meter

挿入する小節の拍子記号です。

Start

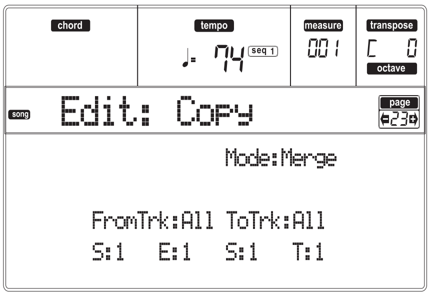
挿入する最初の小節です。

Length

挿入する小節の数です。

page 23 - Edit: Copy

トラックやフレーズをコピーするページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER/YES]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

Note: たくさんのイベントを同一クロック上にコピーすると、「Too many events!(イベントが多すぎます！)」というメッセージが表示され、コピー機能は中止されます。

Mode

コピー･モードを選択します。

Merge	コピーしたデータがコピー先に追加されます。
Overwrite	コピーしたデータがコピー先にすでにあったデータすべてを上書きします。 **Warning:** 削除されたデータは復元できませんので、十分ご注意ください。

FromTrk (From Track)

ToTrk (To Track)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All	すべてのトラックをコピーします。これを選択すると、コピー先トラックは指定できません。
1...16	選択されたトラックを指定トラック先にコピーします。

S/E

左の “S/E” パラメーターはコピーする最初と最後の小節です。たとえば “S” を 1 に、“E” を 4 に設定すると、最初の 4 小節がコピーされます。

S

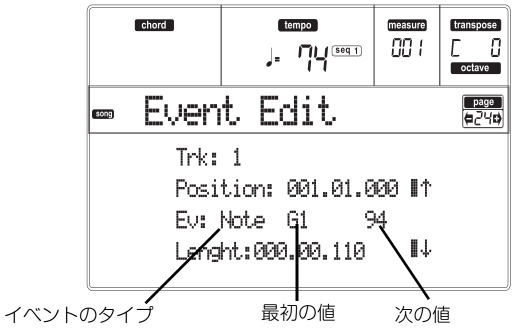
右の “S” パラメーターはコピー先の最初の小節です。

T

コピーを実行する回数です。

page 24 - Event Edit

Song モードのメニューからこのページを表示させます。Event Edit ページでは、1 つのトラック内のイベントをエディットします。イベントをエディットする手順は、P.101「イベントのエディット手順」を参照してください。



Trk (Track)

エディット対象のトラックです。別のトラックを選択するには、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Go to Track ウィンドウを開きます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでトラックを選択し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

1...16 ソングの普通のトラックの1つを選択します。普通のトラックとは、音符やコントローラなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

Position

画面に表示されているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」はビートの位置です。
- 「ccc」はクロックの位置です。(1/4 ビート= 384 クロック)

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を移動します。

Ev (Event)

画面に表示されているイベントのタイプと値です。選択イベントによっては、この値が変更する場合があります。このパラメーターは、トラックの最後に到達すると、「End Of Track(トラックのエンド)」マークを表示します(この表示はエディットできません)。

以下は、通常のトラック(1 〜 16)に含まれているイベントです。

イベント	1 番目の値	2 番目の値
Note	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	–
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	–
Aftt	モノ(チャンネル)アフタータッチ値	–
PAft	アフタータッチのかかるノート	ポリ・アフタータッチ値

以下は、マスター・トラックに含まれるイベントです。

イベント	1 番目の値	2 番目の値
Tempo	テンポ・チェンジ	–
Volume	マスター・ボリューム値	–
Meter	メーター・チェンジ(拍子記号の変化)[a]	–
Scale	プリセット・スケールの 1 つ	選択スケールのルート音
UScale (User Scale)	ユーザー・スケールの 1 つ	選択スケールのルート音
QT (Quarter Tone)	変更するノート	ノートの変更値[b]
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	すべてのスケール・チェンジをリセット	–
FXType	4 基のエフェクト・プロセッサーの 1 つ	エフェクト・ナンバー[c]
FXSend	フィードバック・センド (B>A または D>C)	フィードバック・センド・レベル

a. メーター・チェンジ(拍子記号の変化)はエディットや挿入ができません。拍子記号を変えるには、エディット・セクションのインサート機能を使用して、別の拍子記号の入った小節を挿入してください。その後で、既存のデータを、この挿入された小節にコピーしたり入力できます。
b. クォーター・トーン(1/4 音)をエディットするには、1 番目の値を選択し、変更したいスケールの音程を選択します。次に、2 番目の値に移り選択ノートのチューニングを変えます。
c. エディット中に別のエフェクト・ナンバーを選択すると、初期設定がこのイベントに割り当てられます。

イベントのタイプを変更するには、VOLUME/VALUE キー[C]で“Ev” パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで別のイベントのタイプを選択します。

イベントの値は、[F-3]/[F-4]キーで選択し、VOLUME/VALUE キー[G]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでエディットします。

Length

選択されているノート・イベントの長さです。“Position” パラメーターと同じ形式で表します。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、Backing Sequence モードで作成したソングのドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

トランスポート･コントロールと操作 / エディット･コントロール

VOLUME/VALUE キー[E]、[F]、[H]
1 つ前のイベントにスクロール(E/F)したり、次のイベントにスクロール(H)するときに使用します。これらのキーは、画面上のスクロール方向を示す矢印に対応する位置にあります。

VOLUME/VALUE キー[G]
該当するパラメーター値の範囲を選択するときに使用します。

[F-3]/[F-4]キー
VOLUME/VALUE キー[G]でパラメーター値の範囲を選択した後、これらのファンクション･キーを使用して、エディット中のイベントの1番目の値と2番目の値をそれぞれ選択します。

SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キー
[PLAY/STOP]キーを押して、エディット中のソングを試聴します。もう1度[PLAY/STOP]キーを押すと、ソングが止まります。

[SHIFT]キー+ [<<]または[>>]キー
[SHIFT]キーを押しながら[<<]または[>>]キーを押すと、Go to Measure ウィンドウが開きます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで小節を選択し、[ENTER/YES]キーで確定するか、[EXIT/NO]キーで操作を中止します。

[SHIFT]キー+ [PAUSE]キー
シーケンサーが作動している間に、[SHIFT]キーを押しながら[PAUSE]キーを押すと、現在再生しているイベントが表示されます。これを「キャッチ･ロケーター機能」と呼びます。

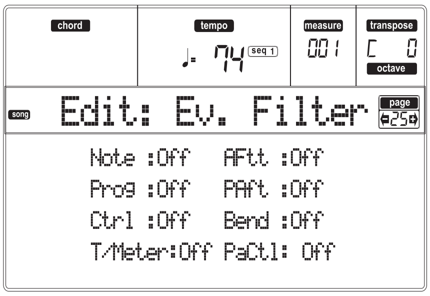
[INSERT]キー
このキーを押すと、現在 "Position" パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、イベント･タイプ= Note、ピッチ= C4、ベロシティ=100、長さ= 192 です。

Note: 録音されていない空のソングに新しいイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、まず空の小節を挿入します。このインサート機能を使用するには、[MENU]キーを押し、VOLUME/VALUE キー[F]で、左右どちらかのキーを押してから、[PAGE +]キーを2回押します。

[DELETE]キー
このキーを押すと、画面に表示されているイベントが削除されます。

page 25 - Edit: Ev. Filter

Event Edit ページに表示されるイベントのタイプを選択できるページです。Event Edit ページで[PAGE +]キーを押すと、このページが表示されます。



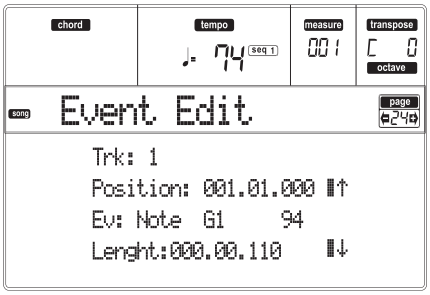
Event Edit ページに表示したくないイベント･タイプは、フィルターをオンにしてください。

Note	ノート
Prog	プログラム･チェンジの値
Ctrl	コントロール･チェンジ･イベント
T/Meter	テンポ･チェンジとメーター･チェンジ(マスター･トラックのみ)
Aftt	モノ(チャンネル)アフタータッチ･イベント
PAft	ポリ･アフタータッチ･イベント
Bend	ピッチ･ベンド･イベント
PaCtl	本機専用のコントロール(エフェクト設定、スケール設定など)。これらのコントロールはマスター･トラックに記録され、システム･エクスクルーシブ･データとして保存されます。

イベントのエディット手順

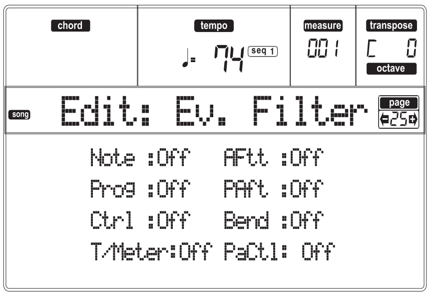
Event Edit ページでは選択したトラックの各 MIDI イベントをエディットします。たとえば、ノートを変更したり、ノートを弾く強さ(ベロシティ)を変更したりします。以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. Song モードのメイン･ページでエディットしたいソングを選択します(P.86「メイン･ページ」参照)。ソングがすでにロードされていたり、ちょうど録音したところであれば、この手順は不要です。
2. [MENU]キーを押し、VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で Event Edit セクションを選択します。Eventt Edit ページが表示されます(詳細は、P.100「page 24 - Event Edit」参照)。



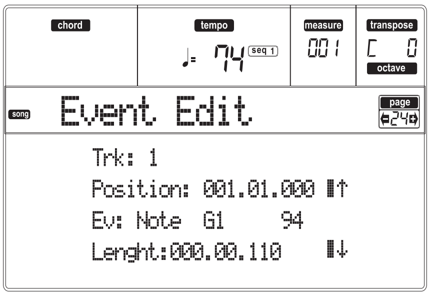
3. SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押して、ソングを試聴します。もう 1 度[PLAY/STOP]キーを押して止めます。

4. [PAGE +]キーを押して Edit: Ev. Filter ページを表示させ、画面に表示させたいイベント･タイプのフィルターをオフにします（詳細は、P.101「page 25 - Edit: Ev. Filter」参照）。

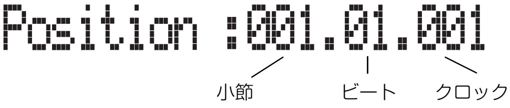


5. [PAGE −]キーを押して Event Edit ページに戻ります。
6. エディットしたいトラックを選択するには、まず VOLUME/VALUE キー[A]（Trk）を押します。Go To Track ウィンドウが表示されます。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでトラックを選択し、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
7. 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。

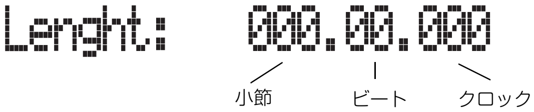


イベントのタイプとその値については、P.100「page 24 - Event Edit」を参照してください。
8. VOLUME/VALUE キー[B]で “Position” パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでイベントの位置を変更します。



9. VOLUME/VALUE キー[C]で “Ev” パラメーターの行を選択します。同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでイベントのタイプを変更できます。VOLUME/VALUE キー[G]と、[F-3]/[F-4]キーで、パラメーターの1番目と2番目の値をそれぞれ選択します。VOLUME/VALUE キー[G]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択した値を変更します。

10. イベントのタイプが Note の場合、VOLUME/VALUE キー[D]で “Length” パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでノートの長さを変更します。



- 表示されているイベントを変更したら、**VOLUME/VALUE キー[H]**で次のイベントへスクロールしたり、**VOLUME/VALUE キー[E]、[F]**で前のイベントへスクロールしてエディットを続けることができます。
- **[SHIFT]キー＋[<<]または[>>]キー**のショートカットで、別の小節へ進むことができます（P.101「[SHIFT]キー＋[<<]または[>>]キー」参照）。
- シーケンサーが作動しているときは、**[SHIFT]キー＋[PAUSE]キー**のショートカットを使用して、画面上で現在のイベントを移動することができます（P.101「[SHIFT]キー＋[PAUSE]キー」参照）。
- ステップ 3 で説明したように、SEQUENCER1 セクションの[PLAY/STOP]キーを押してソングが試聴できます。[PLAY/STOP]キーをもう 1 度押すと、シーケンサーが止まります。

11. [INSERT]キーで、“Position” パラメーターに表示されている位置にイベントを挿入します（初期値に設定された Note イベントが挿入されます）。[DELETE]キーを押すと、表示されているイベントが削除されます。
12. エディットが終わったら、別のトラックを選択して（ステップ 6 へ戻る）エディットを続けます。
13. ソング全体のエディットが終わったら、[EXIT/NO]キーを押して Song モードのメイン･ページに戻り、Save Song コマンドを選択してソングを SD カードに保存します。ソングの保存については、P.88「Save Song ページ」を参照してください。

14. Program モード

Program モードで個々のプログラムの演奏やエディットができます。

プログラムの選択方法は、「基本操作」章を参照してください。

このモードでは選択されたプログラムが鍵盤全域で常に再生されます。

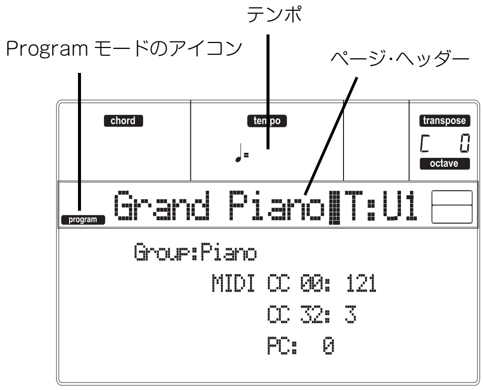
最後に選択したトラックにプログラムを自動的に割り当てるには、[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM]キーを押します。

Hint: この自動割り当ては、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

Note: プログラムは、最後に選択したパフォーマンスまたは STS と同じスケールを使用します。

メイン・ページ

以下は Program モードのメイン・ページです。



Program モードのアイコン(program)

Program モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー

現在選択されているプログラム名を表示します。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キー、またはPROGRAM/PERFORMANCEセクションのキーでプログラムを選択します(詳細は、P.20「プログラムの選択」参照)。

テンポ

シーケンサー1 のテンポです。このテンポはオルタネート・モジュレーション・ソースの 1 つです(P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。[SHIFT]キーを押しながらダイヤルを回して変更します。

Group: VOLUME/VALUE キー[A]

プログラムの属するグループを表示する表示専用のパラメーターです。グループとは、PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーに該当します。

CC00: VOLUME/VALUE キー[B]

選択プログラムのコントロール・チェンジ(CC) 00 メッセージ(バンク・セレクト MSB)の値を表示する表示専用のパラメーターです。

CC32: VOLUME/VALUE キー[C]

選択プログラムのコントロール・チェンジ(CC) 32 メッセージ(バンク・セレクト LSB)の値を表示する表示専用のパラメーターです。

PC: VOLUME/VALUE キー[D]

表示専用のパラメーターで、選択プログラムのプログラム・チェンジ(PC)メッセージの値を表示します。値は MIDI 標準の 0 ～ 127 の範囲です。

Note: メーカーによっては 1 ～ 128 の番号を使用するところもあります。そのような機器に本機を接続する場合は、“PC” パラメーターの値に 1 を加算してください。

エフェクト

Program モードでは A ～ D エフェクトの代わりに独自のエフェクトを使用します。2 基のエフェクト・プロセッサー(FX1、FX2)があります。

MIDI チャンネル

Program モードでは UPPER 1 トラックの同じチャンネルで MIDI の送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。詳細は、P.124「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」および P.126「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」を参照してください。

サウンド・プログラムとドラム・プログラム

本機には 2 種類のプログラムがあります。

- **サウンド・プログラム**:ピアノ、ストリングス、ベースなど、普通の楽器のプログラムです。
- **ドラム・プログラム**:鍵盤上の各ノートに異なるパーカッション・インストゥルメントが割り当てられている、ドラム / パーカッション・キットです。ドラム・プログラムは、DRUM KIT バンク、および USER DK バンクにあります。

[MENU]キーを押して編集画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。ドラム・プログラムのあるノートには◗アイコンが表示されています。

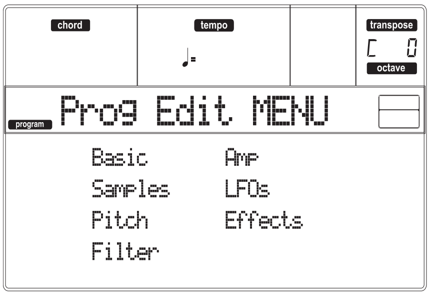
メニュー・ページ(Prog Edit MENU)

Program モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、Program モードのエディット・メニュー(Program Edit MENU)ページが表示されます。

このメニューから、さまざまな Program モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]～[G]を使用してエディット・**セクション**を選択し、[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、Program モードのメイン・ページに戻ります。

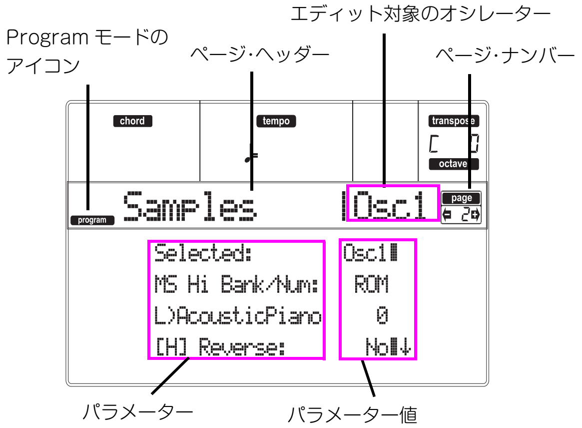


このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

エディット·ページの構成

メニュー·ページで任意のエディット·セクションを選択し、[PAGE − / +]キーで目的のページを表示させせます。

[EXIT/NO]キーを押すと、Program モードのメイン·ページに戻ります。
どのエディット·ページの構成も同じです。



Program モードのアイコン(program)
Program モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ·ヘッダー
現在のエディット·ページのタイトルが表示されます。

エディット中のオシレーター
オシレーターを選ぶ必要のあるエディット·ページでは、ここに選択オシレーターが表示されます。[F-1]〜[F-4]キーで4種類のオシレーターから選択します。

ページ·ナンバー
現在のページ番号を表示します。

パラメーター
VOLUME/VALUE キー[A]〜[D]で、その位置に対応するエディット·パラメーターを選択します。パラメーターのリストをスクロールするには、VOLUME/VALUE キー[E]、[F](上へスクロール)または VOLUME/VALUE キー[G]、[H](下へスクロール)を使用します。

パラメーターの値
VOLUME/VALUE キー[A]〜[D]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでパラメーター値を変更します。

コンペア機能

エディット中に、現在のプログラムと元のプログラムを比較することができます。ただし、コンペア機能がオンになっている間は、プログラムのエディットはできません。

- [SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押して、コンペア機能をオンにします。[PROGRAM]キーのLEDが点滅します。鍵盤を弾いて元のプログラムを試聴します。
- もう一度[SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押すと、コンペア機能がオフになり、エディット中のプログラムに戻ります。

オシレーターの選択方法

オシレーターを選ぶ必要のあるエディット·ページでは、[F-1]〜[F-4]キーでオシレーターを選択します。

プログラム / オシレーターの初期化

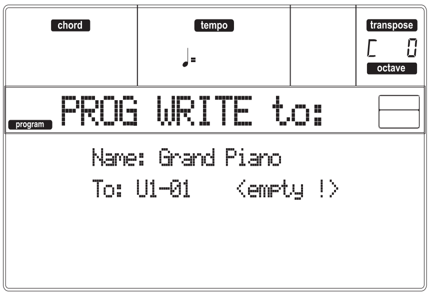
以下のショートカットで任意のパラメーターの値を初期値することができます。

- Basic ページで[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、プログラムが工場出荷時の設定に戻ります。
- 画面の右上に「Osc」というオシレーターの略語が表示されているエディット·ページでは、[SHIFT]キーを押しながら[DELETE]キーを押すと、現在選択されているオシレーターが工場出荷時の設定に戻ります。

上記のショートカットでキーを押すと、「Init osc?(オシレーターを初期化しますか?」というメッセージが表示されます。[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

Write to ページ

[WRITE]キーを押すと、このページが表示されます。ここではプログラムをメモリーのユーザー·プログラムに保存します。



1. “Name” と “To” でプログラム名と保存先を設定し、[ENTER/YES]キーを押してプログラムを保存します。
2. 「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

   Warning: 既存のユーザー·プログラムに上書きする場合は、既存のプログラムが削除され、保存するプログラムに入れ替わります。大切なプログラムは必ず SD カードに保存してください。

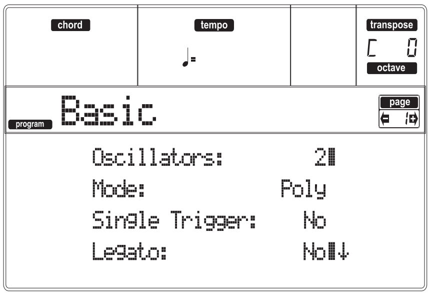
Name
プログラム名を変更します。VOLUME/VALUE キー[A]で、右のキーを押して、編集画面を表示させせます。[DOWN/ −]/[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

To(メモリー·ロケーションのナンバー)
VOLUME/VALUE キー[B]でメモリー内のユーザー·プログラムのロケーションを選択します。または、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーでロケーションを選択します。

Note: 工場プリセットのプログラムのロケーションには保存できません。

page 1 - Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、プログラムの基本設定を行うページです。



Oscillators

プログラムのタイプ(オシレーターを1つまたは複数(最高4つまで)使う)を設定します。

DRUM ドラム・プログラムでは1つのオシレーターだけを使います。

1...4 プログラムが使用するオシレーターの数です。最大同時発音数の合計は、プログラムが使用するオシレーターの数によって異なります(1 つのオシレーターの場合、最大同時発音数は62音、4つのオシレーターの場合は15音です)。

Mode

プログラムのポリフォニーを設定します。

Poly ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

“Mode” の設定を Poly にしたときに有効です。

Yes 同じ鍵盤を連打すると、音は1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

No 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Legato

“Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。

Yes レガート・オンです。複数ノート・オン時に最初のノート・オンでリトリガーし、2 音目以降はリトリガーしません。
レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンにすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

No レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。
レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

Note: “Legato” を Yes にした場合、マルチ・サンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Priority

“Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。2 つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

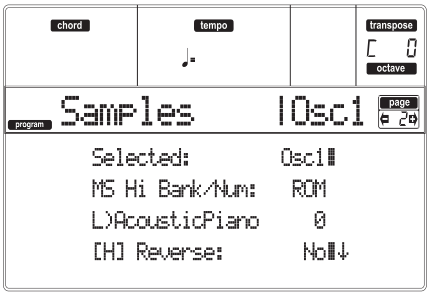
Low 低音を優先します。

High 高音を優先します。

Last 後着を優先します。

page 2 - Samples(サウンド・プログラム)

プログラムの基本となるマルチ・サンプル(波形)を 4 つのオシレーターそれぞれに対して選びます。各オシレーターは1つまたは2つのマルチ・サンプルが使用でき、これを High または Low レイヤーに指定します。



内蔵フラッシュROM には 340 種類のマルチ・サンプル(プリセットのマルチ・サンプル)が入っています。

Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

MS Hi Bank/Num

High と Low のレイヤーそれぞれに異なるマルチ・サンプルを選択します。2 つのマルチ・サンプル間をベロシティを使って切り替えできます。また、High、Low ではリバース、オフセット、レベルが別個に調整できます。

一行目はバンク(ROM)を表示し、二行目でマルチ・サンプルを選択します。

High レイヤーに選択したマルチ・サンプルは “Velocity Switch” パラメーター(P.106 参照)の値より大きいベロシティでトリガーされます。ベロシティでの切り替えを行わないときは、この値を 001 に設定し、マルチ・サンプルは High だけを選択します。

Note: それぞれのマルチ・サンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

[H/L] Reverse

マルチ・サンプルをリバース再生します。フラッシュROM でもともとループに設定してあるマルチ・サンプルは、ワン・ショットでリバース再生します。また、もともとリバースに設定してあるマルチ・サンプルはそのまま再生します。

Yes 発音時、マルチ・サンプルがリバース再生します。

No マルチ・サンプルが通常の発音になります。

[H/L] Use Offset

マルチ・サンプルの発音をどこからスタートさせるのかを設定します。マルチ・サンプルによってはこのパラメーターは無効になります。

Yes あらかじめマルチ・サンプルごとに決められたオフセット用の位置からスタートします。

No マルチ・サンプル波形の先頭からスタートします。

[H/L] Level

マルチ・サンプルのレベルを設定します。

0...127　マルチ・サンプルのレベル

Note: マルチ・サンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

Velocity Switch
ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択オシレーターのHigh、Low のマルチ・サンプルが切り替わります。この値以上の強さで弾いたときは、High で設定したマルチ・サンプルが発音します。

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)
選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

Note: Top の値より大きい値を Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さい値を Top に設定することはできません。

0...127　割り当てられたベロシティ値です。

Octave
選択オシレーターの音程をオクターブ単位で設定します。マルチ・サンプルの標準オクターブは 0 です。

－ 2... ＋ 1　オクターブ単位でトランスポーズします。

Transpose
選択オシレーターの音程を半音単位、±1 オクターブの範囲で設定します。

－ 12... ＋ 12　半音単位でトランスポーズします。

Tune
サンプルのピッチをセント(100 セントで半音)単位、±1 オクターブの範囲で設定します。

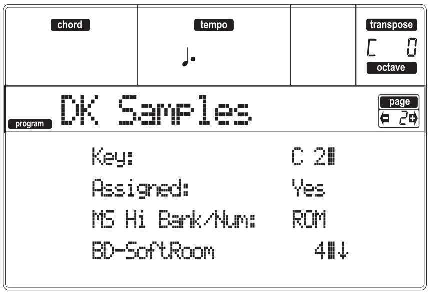
－ 1200... ＋ 1200
セント単位でピッチを微調整します。

Delay (ms)
ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOff にすると、ノート・オフで発音します。ハープシコードの鍵盤を離した時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、“Sustain Level” を 0 に設定してください(P.116 参照)。

KeyOff　鍵盤を離すと発音します。

0...5000　ミリ秒単位のディレイです。

page 2 - DK Samples(ドラムのプログラム)
ドラムのプログラムをエディットするページです。各キーのレイヤー(High/Low)ごとに異なるパーカッシブ・サンプルを選択できます。



Key
エディットするキーです。実際に鍵盤を弾いて設定できます。

Assigned
サンプルをオン / オフします。

Yes　サンプルが選択したキーに割り当てられます。

No　サンプルは割り当てられません。その代わり、高域側で一番近いキーに割り当てられたサンプルが使用されます。

MS Hi/Lo Bank/Num
High、Lowそれぞれに異なるマルチ・サンプル(ドラムキット)を選びます。詳細は、P.105「MS Hi Bank/Num」を参照してください。

[H/L] Level
各マルチ・サンプルのレベルを設定します。詳細は、P.105「[H/L] Level」を参照してください。

[H/L] Transpose
選択マルチ・サンプルをトランスポーズします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0　トランスポーズしません。

－ 64... ＋ 64　半音単位でトランスポーズする値です。

[H/L] Tune
割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0　微調整しません。

－ 99... ＋ 99　セント(半音の 100 分の 1)単位で微調整する値です。

[H/L] Reverse
マルチ・サンプルをリバース再生します。詳細は、P.105「[H/L] Reverse」を参照してください。

[H/L] Use Offset
マルチ・サンプルの発音をどこからスタートさせるのかを設定します。詳細は、P.105「[H/L] Use Offset」を参照してください。

[H/L] Cutoff
選択サンプルに適用するフィルターのカットオフ周波数を設定します。

[H/L] Resonance
選択サンプルに適用するフィルターのレゾナンスを設定します。

[H/L] Attack
選択サンプルに対する EG の “Attack” のオフセット値です。

[H/L] Decay
選択サンプルに対する EG の “Decay” のオフセット値です。

Velocity Switch
ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択サンプル / キーのHigh、Low のマルチ・サンプルが切り替わります。この値以上の強さで弾いたときは、High で設定したマルチ・サンプルが発音します。

Single Trigger
サンプルの発音の仕方を設定します。

Yes　同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

No　同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Receive Note On
ノート・オン(キー・オン)メッセージの受信を有効 / 無効にします。

Yes　ノート・オン・メッセージが通常通り受信されます。

No　ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

Receive Note Off
ノート・オフ(キー・オフ)メッセージの受信を有効 / 無効にします。

Yes　鍵盤を離すとすぐに音が止みます。

No　サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視されます。

Warning: “Single Trigger” を No に設定し、音がループする場合は、サウンドが際限なく再生されます。どうしても音を止めたい場合は [SHIFT] キーを

押しながら[START/STOP]キーを押します(P.8「[START/STOP]キー」参照)。

Exclusive Group

1 つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、オープン･ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。

None	グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。
1...127	選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

Pan

選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

Send FX1

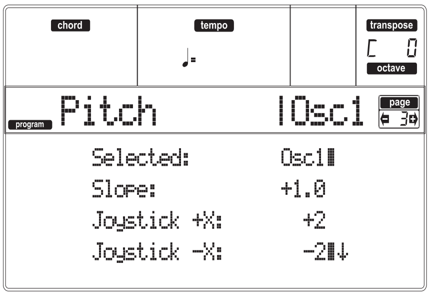
選択キーの FX1 センド･レベルを設定します。

Send FX2

選択キーの FX2 センド･レベルを設定します。

page 3 - Pitch

各オシレーターのピッチ･モジュレーションを設定します。オシレーターごとのキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチ EG によるピッチ変化量や、オシレーターの LFO1、LFO2 によるピッチ変化量をコントロールします。その他ポルタメントのオン / オフとかかり方を設定します。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

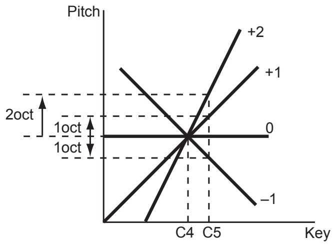
Slope

通常は＋ 1.0 に設定します。

＋の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、－の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0 に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いても C4 の音で発音します。

図は “Slope” とピッチの関係を示しています。



－ 1.0... ＋ 2.0 ピッチ･スロープの値

JS (+X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12 で 1 オクターブです。

例えば、＋ 12 に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の 1 オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

－ 60... ＋ 12　半音単位の最大ピッチ変化量

JS (-X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12 で 1 オクターブです。

例えば、－ 60 に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の 5 オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。

これを利用すると、ギターのアーム･ダウンのような効果が得られます。

－ 60... ＋ 12　半音単位の最大ピッチ変化量

ピッチ･モジュレーション

AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00 で 1 オクターブ変化します。

例えば、“AMS” を Joystick ＋ Y にしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、ここが＋の値のときはピッチが上がり、－の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で 1 オクターブです。

－ 12.00... ＋ 12.00
　パラメーター値

ピッチ EG のモジュレーション

EG Intensity

「page 6 - Pitch EG」で設定したピッチ EG によるモジュレーションの深さと方向を設定します。12.00 にすると、最大で ±1 オクターブ変化します。

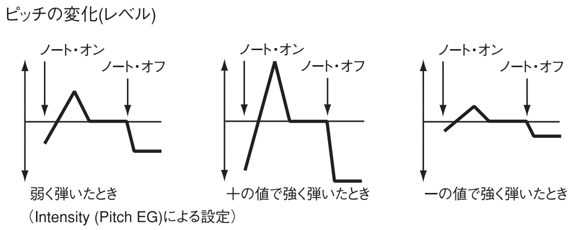
－ 12.00... ＋ 12.00
　パラメーター値

EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチ EG にモジュレーションをかけるソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity (AMS Intensity)

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS” を Velocity に設定し、ここの値を＋ 12.00 にすると、±1 オクターブの範囲でピッチ EG によるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチ EG の設定レベルに近づきます。



Note: “Intensity”（ピッチEG）、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、ピッチ EG によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

ポルタメント

Portamento

ポルタメント（ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する）効果のオン / オフと、かかり方を設定します。

Note: CC#65（ポルタメント SW）受信時も効果がかかります。

On ポルタメント効果がかかります。

Off ポルタメント効果はかかりません。

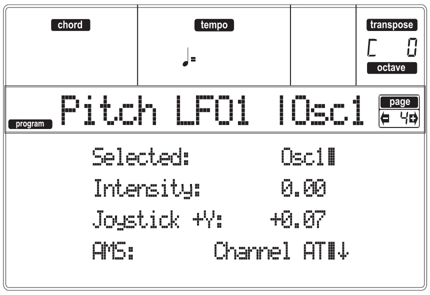
Portamento Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

page 4 - Pitch LFO1

選択オシレーターのLFO1モジュレーション・パラメーターを設定するページです。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

Intensity

“page 17 - LFO1” で設定した LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00 にすると、最大で ±1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO 波形は逆相になります。

－ 12.00... ＋ 12.00
効果の深さと方向の値

JS+Y (Joystick +Y)

ジョイスティック＋Y方向（奥 -- 向こう側）に傾けたときの LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

設定した値が大きいと、ジョイスティックを＋Y（奥）方向に傾けたときに得られる LFO1 によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00 にすると最大 ±1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO 波形は逆相になります。

－ 12.00... ＋ 12.00
ジョイスティックによる効果の深さ

ピッチ LFO1 のレベル・モジュレーション

AMS (Alternate Modulation Source)

LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます。
P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00 にすると最大 ±1 オクターブの LFO1 によるピッチ・モジュレーションがかかります。－の値のときは LFO は逆相になります。

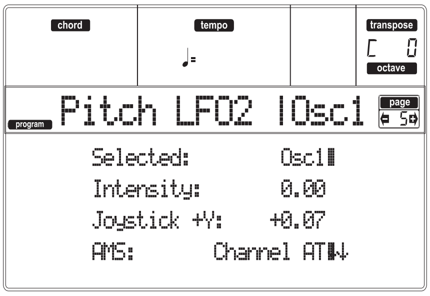
例えば、“AMS” を Joystick ＋ Y にしてジョイスティックを傾けると、ここが＋の値のときは LFO1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、－の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Intensity”、“JS ＋ Y”、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

－ 12.00... ＋ 12.00
パラメーター値

page 5 - Pitch LFO2

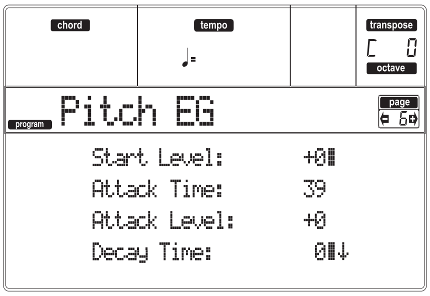
選択オシレーターのLFO2のモジュレーション・パラメーターを設定するページです。パラメーターの詳細は、「page 4 - Pitch LFO1」を参照してください。



page 6 - Pitch EG

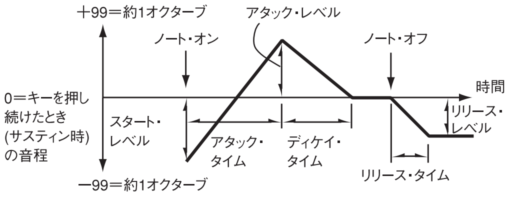
オシレーターに、ピッチの時間的変化を与えるピッチ EG を設定します。

ここで設定したEGのオシレーターのピッチへの深さは、“Intensity (AMS1/2 Intensity)”（P.109 参照）で調整します。



ピッチ・エンベロープ

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity=＋12.00のとき)



Start/Attack/Decay/Release Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の“Intensity (AMS1/2 (Intensity)” の設定によって異なります。例えば、“Intensity” が＋ 12.00 のとき、“Level” が＋ 99 で 1 オクターブ上がり、－ 99 で 1 オクターブ下がります。

－ 99...＋ 99　パラメーター値

Start Level

ノート･オン時のピッチの変化量を設定します。

Attack Level

アタック･タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Release Level

リリース･タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Attack/Decay/Release Time:

ピッチが変化する時間を設定します。

0...99　　　パラメーター値

Attack Time

ノート･オン時からアタック･レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

Decay Time

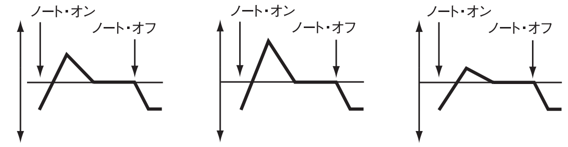
アタック･レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

Release Time

ノート･オフ時からリリース･レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

ピッチ EG のレベル･モジュレーション

ピッチEGの変化（レベル）（AMS=JS−Y/Velocity、Intensity=＋値）



Start Level Swingが0、Attack Level Swingが＋の値で、ジョイスティックを手前に傾けて鍵盤を弱く弾いたとき

Start Level Swingが0、Attack Level Swingが＋の値で、ジョイスティックを手前に傾けて鍵盤を強く弾いたとき

Start Level Swingが0、Attack Level Swingが－の値で、ジョイスティックを手前に傾けて鍵盤を強く弾いたとき

AMS1/2 (L) (Alternate Mudluation Source 1/2)

ピッチ EG の “Level” をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity (AMS1/2 Intensity)

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。

0 のとき “Start/Attack/Decay/Release Level” で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1” が Joystick ＋ Y のとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチ EG の “Level” を変化させることができます。“Intensity” の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離したときのピッチ EG のレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は “Start Level Swing”、“Attack Level Swing” で設定します。鍵盤を離すとピッチ EG の設定レベルになります。

また、“AMS1” が Velocity のときは、“Intensity” の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチ EG のレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は “Start Level Swing”、“Attack Level Swing” で設定します。弱く弾くほど、ピッチ EG の設定レベルに近づきます。

－ 99...＋ 99　パラメーター値

Start Level Swing

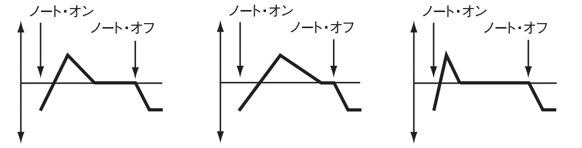
“AMS1/2” による “Start Level” の変化の方向を設定します。“Intensity” が＋の値のとき、＋で EG レベルが上がる方向へ、－で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Attack Level Swing

“AMS1/2” による “Attack Level” の変化の方向を設定します。“Intensity” が＋の値のとき、＋で EG レベルが上がる方向へ、－で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

ピッチ EG のタイム･モジュレーション

Pitch EG変化(タイム)　(AMS=Velocity, Intensity=＋の値)



Attack Time Swingを＋, Decay Time Swingを＋に設定して鍵盤を弱く弾いたとき

Attack Time Swingを＋, Decay Time Swingを＋に設定して鍵盤を強く弾いたとき

Attack Time Swingを－, Decay Time Swingを－に設定して鍵盤を強く弾いたとき

AMS(T) (Alternate Modulation Source)

ピッチ EG の “Time” をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity (AMS(T) Intensity)

“AMS” の “Time” への効果の深さと方向を設定します。0 にするとピッチ EG のタイムは “Attack/Decay/Release Time” で設定した値になります。

EG タイムは、各ポイントに達したときのオルタネート･モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック･レベルに達したときのオルタネート･モジュレーションの値で、ディケイ･タイムが決まります。

ここの値を 16, 33, 49, 66, 82, 99 にすると、それぞれの設定 EG タイムは最大で 2, 4, 8, 16, 32, 64 倍（または、1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64 倍）にすることができます。

例えば、“AMS” が Velocity のとき、“Intensity” の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチ EG の “Time” の変化幅が大きくなります。変化の方向は “Attack Time Swing”、“Decay Time Swing” で設定します。弱く弾くほど、ピッチ EG の設定タイムに近づきます。

－ 99...＋ 99　パラメーター値

Attack Time Swing

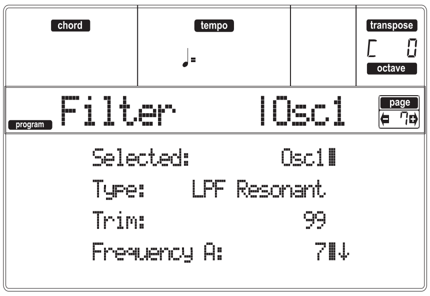
“AMS” による “Attack Time” の変化の方向を設定します。“Intensity” が＋の値のとき、＋でタイムが長くなる方向へ、－で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Decay Time Swing

“AMS” による “Decay Time” の変化の方向を設定します。“Intensity” が＋の値のとき、＋でタイムが長くなる方向へ、－で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

page 7 - Filter

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。レゾナンス付き24dB/oct ローパス・フィルター、または12dB/oct ローパス・フィルターと12dB/oct ハイパス・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



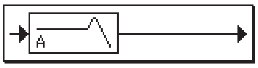
Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

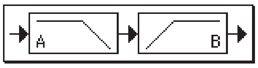
Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ(レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター)を選択します。ローパス+ハイパス・フィルターを選択すると、フィルターB が有効になります。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。



Low Pass & High Pass: Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。



Trim

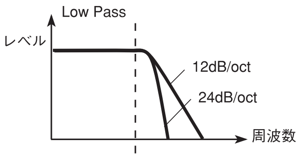
選択オシレーターから出力された音声信号をフィルターA へ入力するレベルを設定します。

Note: この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99　　トリムするレベルです。

Frequency A (Cutoff Frequency A)

フィルターA のカットオフ周波数を設定します。



カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。
倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。
“Type”でLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。

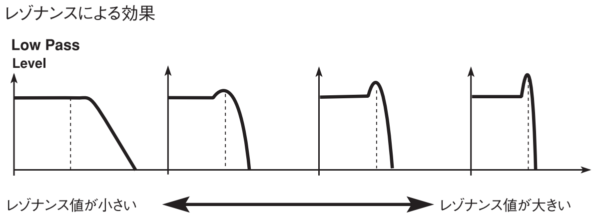
00...99　　カットオフ周波数の値

Resonance A

レゾナンスは“Frequency”で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99　　レゾナンスの値

レゾナンス・モジュレーション



AMS (Alternate Modulation Source)

“Resonance” のレベルをコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity (AMS Intensity)

“Resonance A” で設定したレゾナンス・レベルに対して、“AMS (Alternate Modulation Source)” による効果の深さと方向を設定します。

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど “Resonance A” で設定した効果に近づきます。

−の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど “Resonance A” で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

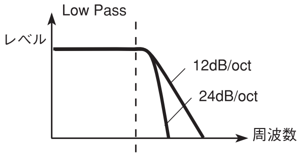
レゾナンスのレベルは “Resonance A”、“Intensity (AMS Intensity)” によるそれぞれの設定の加算で決まります。

−99...+99　パラメーター値

フィルターB

Frequency B (Cutoff Frequency B)

フィルターB のカットオフ周波数を設定します。“Type” が Low Pass & High Pass のときに表示されます。

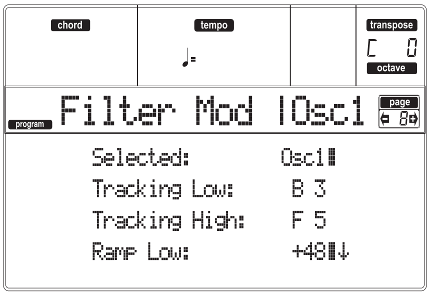


カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。
倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。
“Type”でLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。

00...99　　カットオフ周波数の値

page 8 - Filter Mod

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数(“Frequency”)を変化させて音色を変えます。



フィルターの “Type” が LPF Resonant(レゾナンス付きローパス・フィルター)のときは、フィルターB のパラメーターはグレー表示となりエディットできません。

Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

フィルターのキーボード・トラック

Tracking Low/High

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化する動作は、“Tracking Low”、“Tracking High”、“Ramp Low”、“Ramp High” の各パラメーターで設定します。

C-9...G9　キーボード･トラックの範囲の上限または下限のノートです。

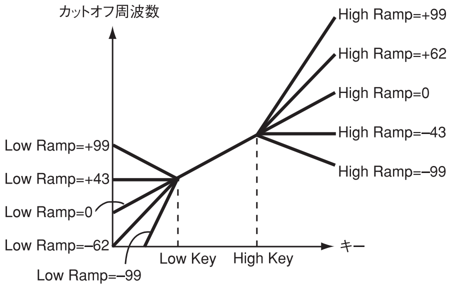
Tracking Low
設定したノート･ナンバーより下の音域でのキーボード･トラックを設定します。

Tracking High
設定したノート･ナンバーより上の音域でのキーボード･トラックを設定します。

Ramp:
キーボード･トラックの傾きを設定します。

－99...＋99　傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置（音程）と “Ramp” の設定（“Intensity to A” と “Intensity to B” が＋50のとき）によるカットオフ周波数の変化を示しています。



Ramp Low
Ramp High
“Intensity to A”、“Intensity to B” を＋50 に設定して、“Ramp Low” を－62、“Ramp High” を＋62にすると、カットオフ周波数の変化の傾きは鍵盤の位置（音程）と同じになります。従って “Resonance A” を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

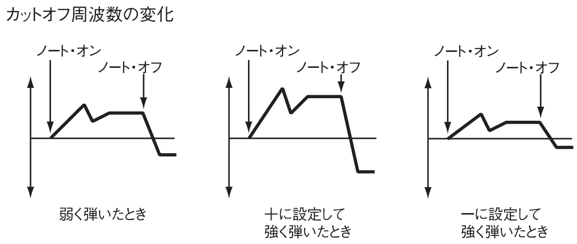
“Ramp Low” を＋43、“Ramp High” を－43 にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに使用します。

Tracking to A/B
キーボード･トラックがかかりはじまるノート･ナンバーを設定し、フィルターA, B に対する変化の深さと方向をそれぞれ “Intensity to A”、“Intensity to B” で設定します。

“Key Low” から “Key High” までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化します。

－99...＋99　パラメーター値

フィルターEG のモジュレーション



Velocity to A
フィルターA のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG（“page 11 - Filter EG” で設定）を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

＋の値にすると、強く弾くほどフィルターEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。－の値にすると、強く弾くほど逆相のEG によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

－99...＋99　“Velocity to A” パラメーターの値

Velocity to B
フィルターB のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します（「Velocity to A」参照）。

－99...＋99　“Velocity to B” パラメーターの値

EG Intensity to A
フィルターA のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG の効果の深さと方向を設定します。

＋の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定するEG レベルが＋の部分では音色が明るく（鋭く）なり、－の部分では暗く（鈍く）なります。

－の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定するEG レベルが＋の部分では音色が暗く（鈍く）なり、－の部分では明るく（鋭く）なります。

－99...＋99　パラメーター値

EG Intensity to B
フィルターB のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG の効果の深さと方向を設定します（「EG Intensity to A」参照）。

－99...＋99 パラメーター値

EG AMS (Alternate Modulation Source)
フィルターA とB のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity to A
“AMS” によるフィルターA への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については「EG Intensity to A」を参照してください。

Intensity to B
“AMS” によるフィルターB への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については「EG Intensity to A」を参照してください。

Note: “Velocity to A/B”、“Intensity to A/B”、“(AMS) Intensity to A/B” によるそれぞれの設定の加算で、フィルターEG による効果の深さと方向が決定します。

フィルターA/B のモジュレーション

AMS1(A/B)（フィルターA/B の Alternate Modulation Source1）
フィルターA のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Note: フィルターB のパラメーターは、P.110 の “Type” が Low Pass & High Pass のときに表示されます。

Intensity
“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

“AMS1” がJS X のとき、ここを＋の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。－の値にすると逆の動作になります。

この値は、フィルターAの “Frequency A” の設定値へ加算されます。

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

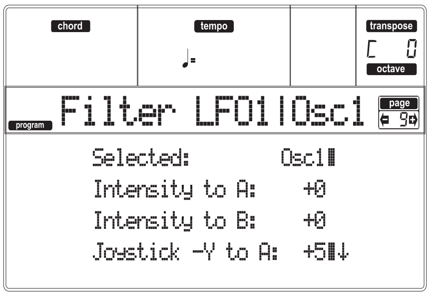
フィルターA のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します(P.111「Intensity」参照)。

page 9 - Filter LFO1

フィルター(選択オシレーター用)のカットオフ周波数をフィルターLFO1 で周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]〜[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

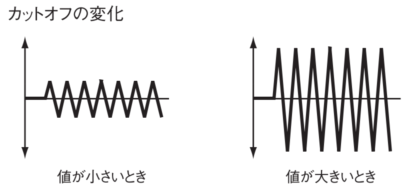
Intensity to A

LFO1(“page 17 - LFO1” で設定)によるフィルターAのカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。－の値にすると、逆相となります。

－ 99... ＋ 99　パラメーター値

Intensity to B

LFO1 によるフィルターB のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します(「Intensity to A」参照)。



－ 99... ＋ 99　パラメーター値

Joystick -Y to A

ジョイスティックを－ Y(手前)方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルターA のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを－ Y(手前)方向に傾けたときのフィルターへの LFO1 の効果が大きくなります。

－ 99... ＋ 99　パラメーター値

Joystick -Y to B

ジョイスティックを－ Y(手前)方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルターB のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します(「Joystick － Y to A」参照)。

フィルターLFO1 のモジュレーション

AMS (Alternate Modulation Source)

フィルターA、B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity to A

“AMS” によるフィルターAに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば “AMS” が Joystick ＋ Y のとき、設定した値が大きいほど、ジョイスティックを傾けたときの LFO1 による効果が大きくなります。

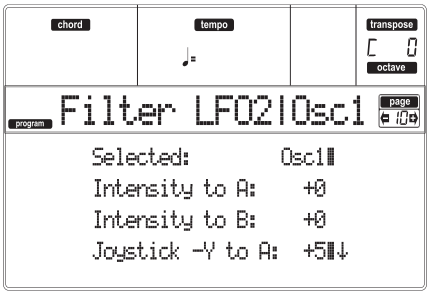
－ 99... ＋ 99　パラメーター値

Intensity to B

“AMS” によるフィルターBに対する効果の深さと方向を設定します(「Intensity to A」参照)。

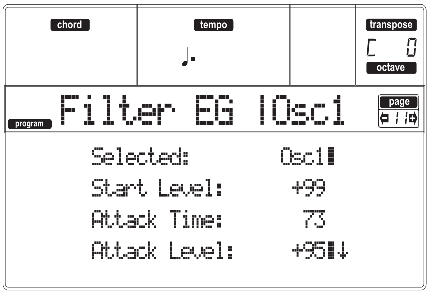
page 10 - Filter LFO2

フィルターA、B のカットオフ周波数に、周期的に変化を与える LFO 2(“page 18 - LFO2” で設定)の効果の深さを調整します。パラメーターの詳細は、「page 9 - Filter LFO1」を参照してください。



page 11 - Filter EG

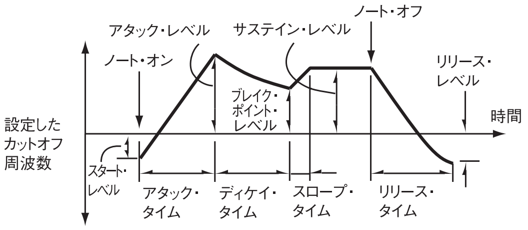
選択オシレーターのフィルターA、B のカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。この設定がフィルター のカットオフ周波数に与える効果の深さは “Velocity”、“Intensity” パラメーターで設定します。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]〜[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

フィルターのエンベロープ



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。“Type” で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance(レゾナンス付きローパス・フィルター)で、“EG Intensity” が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、−の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

−99...+99　レベル値

Start Level

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

Attack Level

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定しま

す。

Break Point Level

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Sustain Level

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Release Level

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Attack/Decay/Slope/Release Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

0...99　　　タイム値

Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

Decay Time

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Slope Time

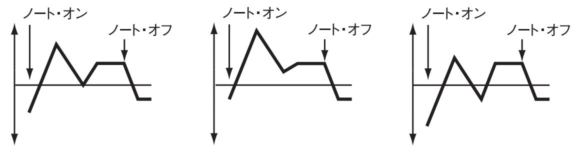
ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release Time

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

フィルターEG のレベル・モジュレーション

Filter1 EG 変化(レベル)　(AMS=Velocity, Intensity=＋の値)



Start Level Swing, Attack Level Swing, Break Level Swingを+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき　Start Level Swing, Attack Level Swing, Break Level Swingを+に設定して鍵盤を強く弾いたとき　Start Level Swing, Attack Level Swing,Break Level Swingを−に設定して鍵盤を強く弾いたとき

AMS(L) (Alternate Modulation Source)

フィルター EGの “Level” をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity (AMS Intensity)

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。0 にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)” で設定したレベルで動作します。

例えば “AMS” がVelocityのとき、“Start Level Swing”、“Attack Level Swing”、“Break Level Swing” を+、“Intensity” を+の値にすると、強く弾くほどEGレベルは上がり、−の値にすると、強く弾くほど EG レベルは下がります。

−99...+99　インテンシティの値

Start Level Swing

“AMS” による “Start Level” の変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Attack Level Swing

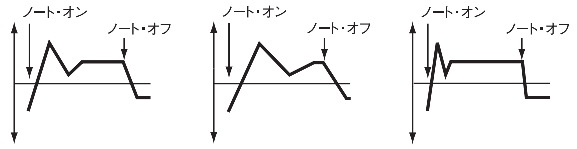
“AMS” による “Attack Level” の変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Break Level Swing

“AMS” による “Break Point Level” の変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

フィルターEG のタイム・モジュレーション

Filter1 EG 変化(タイム)　(AMS=Velocity, Intensity=＋の値)



Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき　Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して鍵盤を強く弾いたとき　Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを−に設定して鍵盤を強く弾いたとき

AMS1/2(T)

フィルター EG の “Time” をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity

“AMS1/2(T)” の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2(T)” が Flt KTr + / +のとき、キーボード・トラックの設定によって EG の “Time” パラメーター をコントロールします。+の値にすると “Ramp” が+の値の場合 EG タイムは長くなり、“Ramp” が−の値の場合 EG タイムは短くなります。変

化方向は “Attack Time Swing”、“Decay Time Swing”、“Slope Time Swing”、“Release Time Swing” でそれぞれ設定します。

0 にすると、“Frequency A (Cut-off Frequency A)” で設定した時間で動作します。

“AMS1/2(T)” が Velocity のとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほど EG タイムは長くなり、−の値にすると、強く弾くほど EG タイムは短くなります。

− 99... + 99　インテンシティの値

Attack Time Swing

“AMS1/2(T)” によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Decay Time Swing

“AMS1/2(T)” によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Slope Time Swing

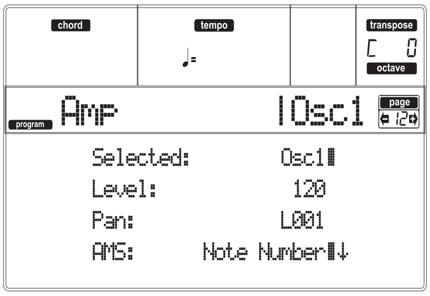
“AMS1/2(T)” によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Release Time Swing

“AMS1/2(T)” によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

page 12 - Amp

選択オシレーターの音量とパンを設定します。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]〜[F-4] キーでオシレーターを選択することもできます。

Level

選択オシレーターの音量を設定します。

Note: プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとに CC#7 と CC#11 をかけ合わせた値になります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

0... + 127　　音量値

Pan

選択オシレーターのパン(音の定位)を設定します。

DRUM ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン(P.107「Pan」参照)を設定してください。

Random	ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。
L001	左側に振り切ります。
C064	中央に定位します。
R127	右側に振り切ります。

Note: CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10 の値が 0 または 1 で左に振り切り、64 でオシレーターごとの “Pan” の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

パン・モジュレーション

AMS (Alternate Modulation Source)

パンを変化させるためのソースを選びます(P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。“Pan” の設定を基準にして変化します。

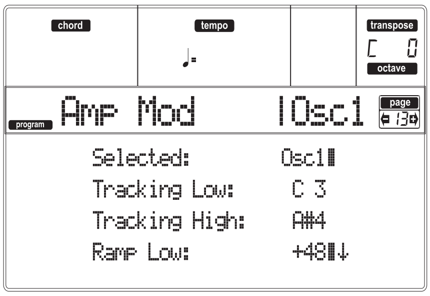
Intensity

“AMS” による効果の深さを設定します。例えば、“Pan” の設定値が C064 で、“AMS” が Note Number のとき、+の値にすると C4 を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどパンが右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど左側に移動します。−の値にすると逆の動作になります。

− 99... + 99　パラメーター値

page 13 - Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

アンプのキーボード・トラック

選択オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key” と “Ramp” の各パラメーターで設定します。

Tracking Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Tracking Low” から “Tracking High” までの間では、音量の変化はありません。

C-1...G9　　範囲の下限 / 上限です。

Tracking Low

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Tracking High

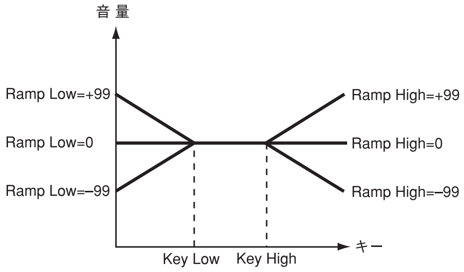
設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp

キーボード・トラックの傾きを設定します。

－99...＋99　傾き

以下のグラフは弾く鍵盤の位置と “Ramp” の設定による音量変化の例です。



Ramp Low

＋の値にすると “Tracking Low” で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、－の値にすると音量は下がります。

Ramp High

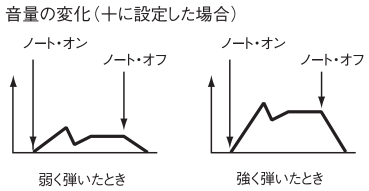
＋の値にすると “Tracking High” で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、－の値にすると音量は下がります。

アンプ・モジュレーション

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

Velocity Intensity

＋の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、－の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



－99...＋99　インテンシティの値

EG AMS（Alternate Modulation Source）

選択オシレーターのアンプ の音量をコントロールするソースを選びます（P.120「AMS（Alternate Modulation Source）List」参照）。Velocity は選択できません。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、アンプ EG による音量変化に “Alternate Modulation” 等の値をかけ算したもので、アンプ EG の各レベルが小さいとオルタネート・モジュレーションによる変化のかかりも小さくなります。

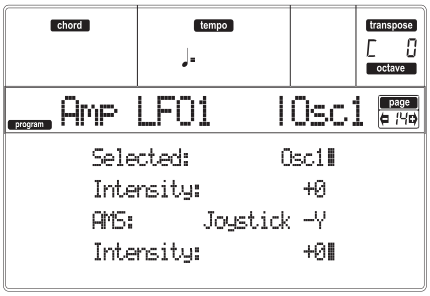
例えば “AMS” が Joystick ＋ Y のとき、このパラメーターを＋の値にしてジョイスティックを向こう側に傾けると音量が大きくなります。ただし、すでに EG の設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることことはできません。

このパラメーターを－の値にしてジョイスティックを向こう側に傾けると、音量は下がります。

－99...＋99　インテンシティの値

page 14 - Amp LFO1

選択オシレーターの音量を、“ LFO1”（P.117「page 17 - LFO1」参照）と “LFO 2”（P.118「page 18 - LFO2」参照）でコントロールします。



Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

Intensity

選択オシレーターの音量を “ LFO1” で変化させる深さと方向を設定します。－の値で LFO は逆相になります。

－99...＋99　インテンシティの値

アンプ LFO1 のモジュレーション

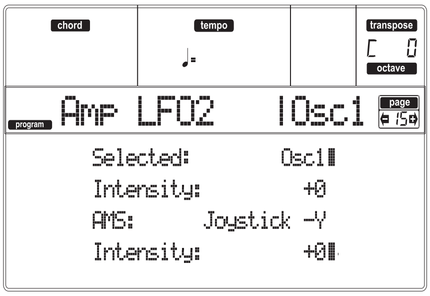
AMS (Alternate Modulation Source)
選択オシレーター の音量を “LFO1” で変化させる深さをコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity
設定の絶対値が大きいほど “AMS” による “LFO1” の効果が大きくなります。−の値で LFO 波形は逆相になります。

−99...+99　インテンシティの値

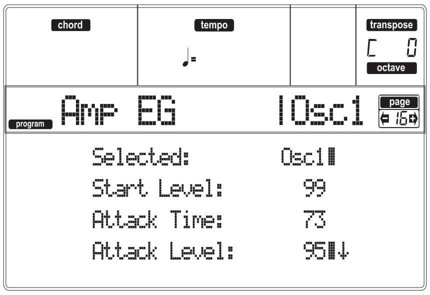
page 15 - Amp LFO2

選択オシレーターの音量を、“LFO1”(P.117「page 17 - LFO1」参照)と “LFO 2”(P.118「page 18 - LFO2」参照)でコントロールします。パラメーターのエディットについては、P.115「page 14 - Amp LFO1」を参照してください。



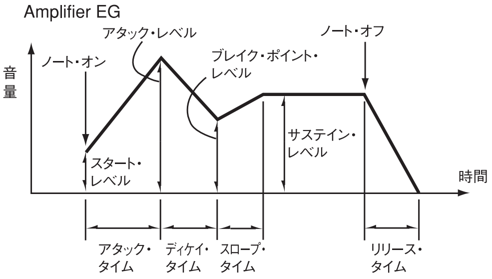
page 16 - Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるアンプ EG を設定します。



Selected
エディットするオシレーターを選択します。[F-1]～[F-4]キーでオシレーターを選択することもできます。

アンプのエンベロープ



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level
エンベロープの各部分のレベルを設定します。

0...99　　　レベル値

Start Level
ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

Attack Level
アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Break Level
ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Sustain Level
スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

Attack/Decay/Slope/Release Time
音量が変化する時間を設定します。

0...99　　　タイム値

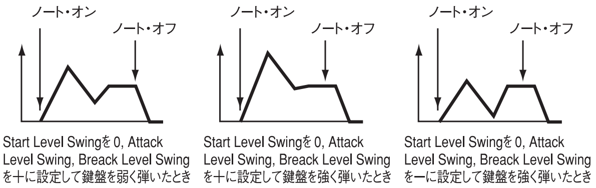
Attack Time
ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが 0 のときは、音の立ち上がりの時間となります。

Decay Time
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Slope Time
ブレイク・ポイント・レベルに達してからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release Time
ノート・オフ時から、音量が 0 になるまでの時間を設定します。

アンプ EG のレベル・モジュレーション



AMS(L) (Alternate Modulation Source)
アンプ EG の “Level” をコントロールするソースを選びます。P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Intensity
“AMS” の効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” がVelocityのとき、“Start Level Swing”、“Attack Level Swing”、Break Point Level Swing” の各パラメーターを＋にして “Intensity” を＋の値にすると、強く弾くほどアンプ EG の音量レベルは上がります。一方、“Intensity” を−の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、「page 16 - Amp EG」で設定したレベルで動作します。

−99...+99　インテンシティの値

Start Level Swing
“AMS” による “Start Level” の変化の方向を設定します。
“Intensity” が＋の値のとき、このパラメーターを＋の値にするとEG レベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Attack Level Swing

“AMS” による “Attack Level” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Break Point Level Swing

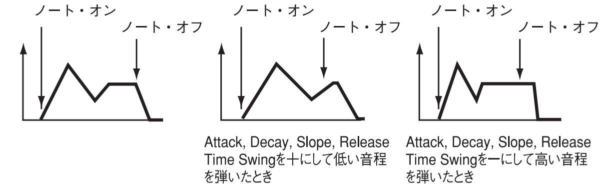
“AMS” による “Break Level” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、−で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

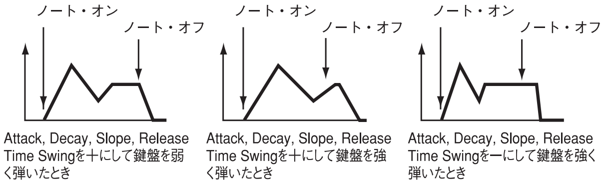
アンプ EG のタイム･モジュレーション

P.116「Attack/Decay/Slope/Release Time」で設定したアンプEG タイムをオルタネート･モジュレーション･ソースで変化させます。

Amp1 EG 変化 (タイム)
(AMS=Amp KTrk ＋/＋, Intensity= ＋の値)
(Amp Keyboard Track(4–2a) Low Ramp= ＋の値、High Ramp= ＋の値の場合)



Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= ＋の値)



AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

アンプ EG の “Time” パラメーター をコントロールするソースを選びます(P.120「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。オフにすると変化はかかりません。

Intensity

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1 (T)” が Amp KTrk + / +のとき、(アンプ)キーボード･トラックの設定(P.115「アンプのキーボード･トラック」参照)によって EG の “Time” をコントロールします。“Intensity” を+の値にすると “Ramp (Ramp Setting)” が+の値の場合、EG タイムは長くなり、“Ramp (Ramp Setting)” が−の値の場合、EG タイムは短くなります。変化方向は “Attack Time Swing”、“Decay Time Swing”、“Slope Time Swing”、“Release Time” でそれぞれ設定します。

“AMS1(T)” が Velocity のとき、+の値にすると強く弾くほど EG タイムは長くなり、−の値にすると強く弾くほど EG タイムは短くなります。0 にすると、“Amp EG” パラメーター(P.116 参照)で設定した時間で動作します。

Attack Time Swing

“AMS1” による “Attack Time” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

Decay Time Swing

“AMS1” による “Decay Time” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

Slope Time Swing

“AMS1” による “Slope Time” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

Release Time

“AMS1” による “Release Time” の変化の方向を設定します。

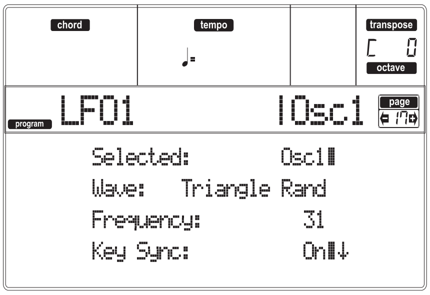
“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、−で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

アンプ EG のもう 1 つのオルタネート･モジュレーション･ソースを選びます。前述の “AMS1” パラメーターを参照してください。

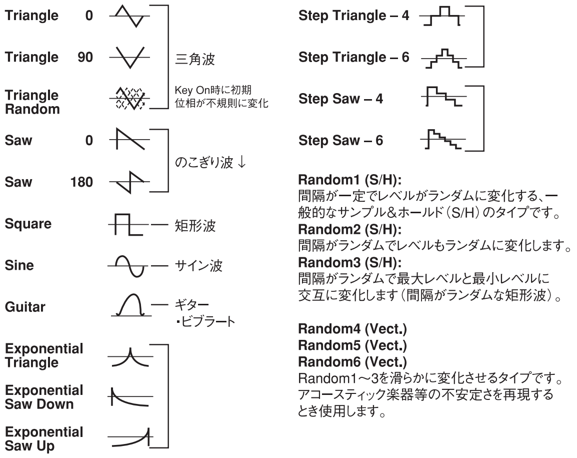
page 17 - LFO1

このページと次のページでは各オシレーターのピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させる LFO を設定します。オシレーターごとに 2 つの LFO が使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2のインテンシティの値を−にすることで逆相のLFO効果が得られます。



Wave

LFO 波形を選びます。いくつかの LFO で表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。



Frequency

LFO 周波数を設定します。99 で最も速くなります。

00…99 周波数値

Key Sync

弾いた鍵盤と LFO の動作を同期させるかを設定します。

On 鍵盤を弾くたびに LFO がスタートし、鍵盤ごとに独立した LFO が動作します。

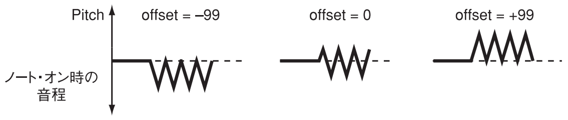
Off 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO の効果がかかります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFO にだけかかります。)

Offset

LFO 波形の中心となる値を設定します。例えば次図のように 0 に設定すると、ノート･オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。＋99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート･オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、“Wave” の Guitar は、“Offset” を 0 にしても＋の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



－99...＋99　オフセット値

Delay

ノート･オンから LFO 効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。“Key Sync.” が Off のときは、最初にスタートした LFO にだけかかります。

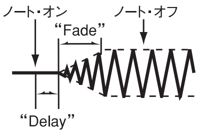
0...99　ディレイ値

Fade In

LFO が効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.” が Off のときは、最初にスタートした LFO にだけかかります。

下図は “Fade In” の設定による LFO のかかり方（“Key Sync.” が On のとき）を表したものです。

“Fade”の設定によるLFOのかかり方（“Key Sync.”がOnのとき）



00...99　フェード値

周波数と MIDI/ テンポの同期

MIDI/Tempo Sync

LFO の周期をシーケンサー1 のテンポと同期させるかどうかを設定します。

On　LFOの周期がシーケンサー1のテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”（P.117 参照）、“Frequency Modulation ”（P.118 参照）で設定した値は無効になります。

Base Note/Times

“MIDI/Tempo Sync.” がオンのとき、“♩(テンポ)” に対する音長とそれに適用される倍数 “Times” を設定します。これらのパラメーターにより LFO1 の周期が決定します。例えば “Base Note” が♩(4 分音符)、“Times” が 04 のとき、LFO は 4 拍で 1 周期になります。

シーケンサー1の “♩(テンポ)” 設定を変更しても、LFO は常に 4 拍周期となります。

Base Note

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, ♩., 𝅝　音符値

Times

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

01...16　1 周期の拍数

周波数モジュレーション

選択オシレーターの LFO1 の速さの変化量を、2 つのオルタネート･モジュレーションで調整します。

AMS1(F)（Alternate Modulation Source1）

選択オシレーター用の LFO1 のフリケンシーをコントロールするソースを選びます（P.120「AMS （Alternate Modulation Source）List」参照）。LFO1 は LFO2 で変調をかけることができます。

Intensity（AMS1 Intensity）

“AMS1(F)” の効果の深さと方向を設定します。ここの値を 16, 33, 49, 66, 82, 99 にすると、それぞれの LFO 周波数は、最大で 2, 4, 8, 16, 32, 64 倍（または 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64 倍）にすることができます。

例えば “AMS1(F)” が Note Number のとき、このパラメーターを＋の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFO が速くなります。−の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターの LFO が遅くなります。中心になるキーは C4 です。

また “AMS1(F)” が JS ＋Y のとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側（奥側）へ最大に傾けたとき、オシレーターの LFO スピードが速くなります。＋ 99 にすると、ジョイスティックを向こう側へ最大に傾けたとき、LFO の速さが約 64 倍になります。

－99...＋99　インテンシティの値

AMS2(F)（Alternate Modulation Source2）
Intensity（AMS2 Intensity）

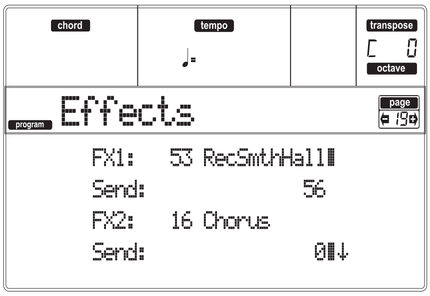
オシレーター用の LFO1 のフリケンシーをコントロールするオルタネート･モジュレーション･ソースです。
（前述の “AMS1(F)（Alternate Modulation Source1)” および “Intensity（AMS1 Intensity)” を参照してください。）

page 18 - LFO2

選択オシレーター に対して使用できる 2 つ目の LFO である LFO2 を設定します。パラメーター値については、「page 17 - LFO1」を参照してください。ただし、“ AMS1” または “AMS2” ではLFOで変調をかけることができません。

page 19 - Effects

プログラム全体にかける2基のエフェクトを選択し、これをオン/オフしたり接続順序を設定します。



Note: エフェクトの詳細は、P.171「エフェクト」を参照してください。

FX1/2

エフェクト 1/2 のエフェクト・タイプを選びます。詳細は、「エフェクト」を参照してください。

Note: 000: No Effect を選ぶと、マスター・エフェクトからの出力がミュートされます。

Send

各エフェクトのセンド・レベルを設定します。

DRUM ドラムのサンプルは独自のセンド・レベル(P.107 参照)が設定されているので、このパラメーターではドラム・プログラムの全般的なオフセット量を設定します。

000...127	エフェクトのレベル

Chain 2>1

エフェクト 1 の入力へ送られるエフェクト 2 の出力レベルを設定します。

000...127	エフェクト 2 からエフェクト 1 へ戻る信号のレベル

Send to Master

ダイレクト信号とエフェクトのかかった信号がともにマスター・エフェクトに入るか、エフェクトのかかった信号のみが入るかを設定します。

Yes	エフェクトのかかった信号だけが音声出力に送られます。ダイレクト(エフェクトのかかっていないドライ)信号は送られません。
No	エフェクトのかかった信号とダイレクト信号がともに音声出力に送られます。

page 20 - FX1 Editing

FX1 (A または C)エフェクト・プロセッサー(通常はリバーブ)に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。詳細は、P.171「エフェクト」を参照してください。

page 21 - FX2 Editing

FX2 (B または D)エフェクト・プロセッサー(通常はモジュレーション・エフェクト)に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。詳細は、P.171「エフェクト」を参照してください。

AMS（Alternate Modulation Source）List

Off	オルタネート･モジュレーションを使用しない
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルターEG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
LFO1	同一オシレーター内の LFO1
LFO2	同一オシレーター内の LFO2
Flt KTrk +/+（Filter Keyboard Track +/+）	同一オシレーター内のフィルター･キーボード･トラック
Flt KTrk +/–（Filter Keyboard Track +/–）	同一オシレーター内のフィルター･キーボード･トラック
Flt KTrk 0/+（Filter Keyboard Track 0/+）	同一オシレーター内のフィルター･キーボード･トラック
Flt KTrk +/0（Filter Keyboard Track +/0）	同一オシレーター内のフィルター･キーボード･トラック
Amp KTrk +/+（Amp Keyboard Track +/+）	同一オシレーター内のアンプ･キーボード･トラック
Amp KTrk +/–（Amp Keyboard Track +/–）	同一オシレーター内のアンプ･キーボード･トラック
Amp KTrk 0/+（Amp Keyboard Track 0/+）	同一オシレーター内のアンプ･キーボード･トラック
Amp KTrk +/0（Amp Keyboard Track +/0）	同一オシレーター内のアンプ･キーボード･トラック
Note Number	ノート･ナンバー
Velocity	ベロシティ
Poly AT（Poly After Touch）[a]	ポリ･アフタータッチ（本機からの送信はシーケンス･データのみ）
Channel AT（Channel After Touch）(a)	アフタータッチ（チャンネル･アフタータッチ）
Joystick X	ジョイスティック X(横)方向
Joystick +Y	ジョイスティック＋ Y(奥)方向（CC#01）
Joystick –Y	ジョイスティック－ Y(手前)方向（CC#02）
JS+Y & AT/2（Joy Stick +Y & After Touch/2）(a)	ジョイスティック＋ Y(奥)方向およびアフタータッチ
JS–Y & AT/2（Joy Stick –Y & After Touch/2）(a)	ジョイスティック－ Y(手前)方向およびアフタータッチ
Ass.Pedal	アサイナブル･フットペダル（CC#04）
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	ダンパー･ペダル（CC#64）
CC#65	ポルタメント･スイッチ（CC#65）
Sostenuto	ソステヌート･ペダル（CC#66）
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	テンポ（内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報）

a.　アフタータッチのデータは MIDI でのみ受信され、Song Record モードのステップ･レコーディングで MIDI イベントとして作成できます。

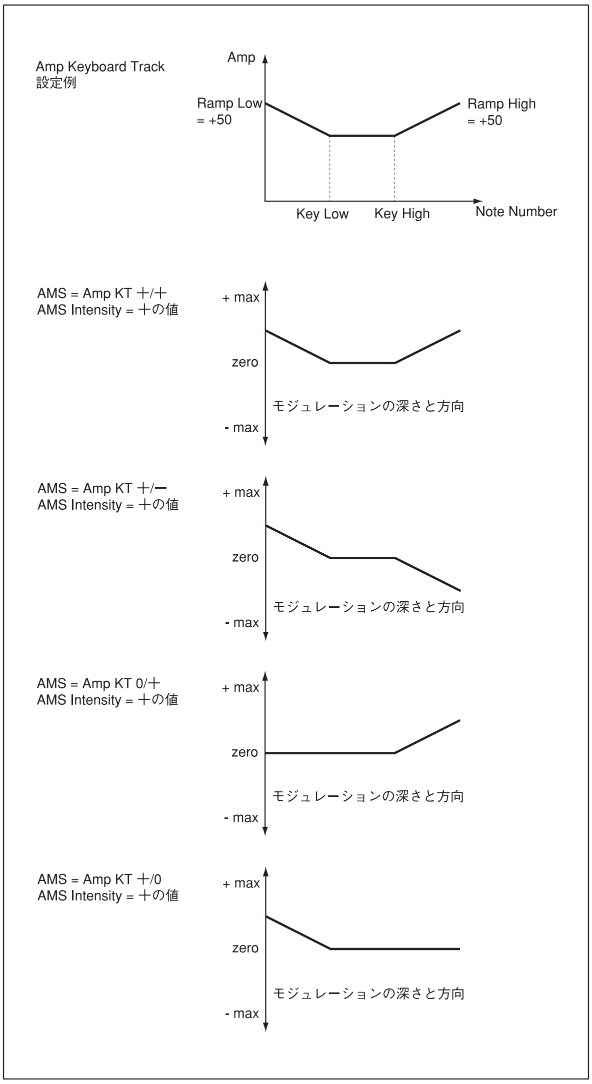
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

＋/＋　“Ramp Low”、“Ramp High” の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

＋/－　“Ramp Low” の設定している符号、“Ramp High” の設定している符号の逆(＋50なら－50、－50なら＋50)に従って効果の方向が決まります。

0/＋　“Ramp Low” のAMS効果はありません。“Ramp High” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

＋/0　“Ramp Low” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“Ramp High” の AMS 効果はありません。



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック＋Y(奥)方向およびアフタータッチ(MIDIで受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック－Y(手前)方向およびアフタータッチ(MIDI で受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

15. Global Edit モード

Global Edit モードでは本機の全般的な機能(他の操作モードの設定より優先される機能)を設定します。このモードは、現在の操作モード(Style Play モード、Song Play モード、Song モード、Backing Sequence モード)と並行して選択できます。

Write Global ページ

Global Edit モードの任意のページが表示されているときに[WRITE]キーを押すと、このページが表示されます。ここでは、様々なグローバル設定を保存します。その中には、Style Play モード、Song Play モードのプリファレンス設定や、Card Edit モードの“Global Protect” パラメーターの設定も含まれます。

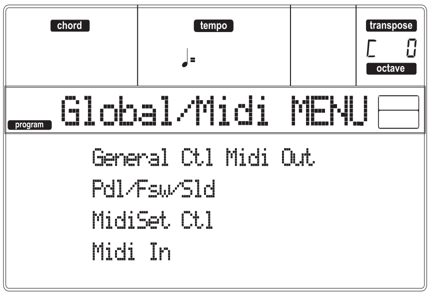
このページが表示されているときに[ENTER/YES]キーを 2 回押すと、パラメーター設定がフラッシュROM に保存され、本機の電源を切ったあとでもメモリーにそのまま残ります。

メニュー・ページ(Global MENU)

Global Edit モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、Global Edit モードのエディット・メニュー(Global MENU)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Global Edit モードのエディット・セクションに入ります。

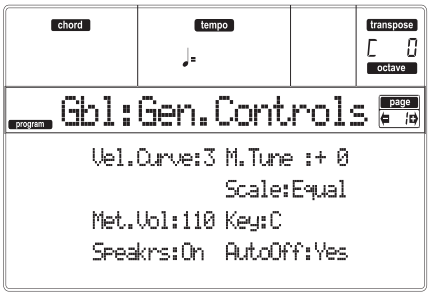
メニュー・ページで VOLUME/VALUE キーを使用してエディット・セクションを選択し、さらに[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、現在の操作モード(Style Play モード、Song Play モード、Song モード、Backing Sequence モード)に戻ります。



page 1 - Gbl: Gen. Controls

キーボード、スピーカー、メトロノームの状態を設定する一般的なパラメーターがあるページです。



Vel.Curve (Velocity Curve) ▶GBL

キーボードのベロシティ・カーブを設定します。

1	ダイナミック・コントロールはできません。クラシック・オルガンと同じで、ダイナミック値は固定されています。
2...9	最弱打鍵時のカーブから最強打鍵時のカーブまで選択できます。

M.Tune (Master Tune) ▶GBL

本機の基本となるチューニングを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器のチューニングにあわせる時に使用します。

− 50	最低のピッチ
00	標準ピッチ(A4=440Hz)
+ 50	最高のピッチ

Scale ▶GBL

本機の基本となるメイン・スケール(音階)を設定します。パフォーマンスまたは STS で別のスケールを選択したトラックの設定とは別です(P.40「Scale」参照)。

使用できる音階は、P.220「スケール(音階)」を参照してください。

Note: Global Edit モードではユーザー・スケールを選択できません。

Key ▶GBL

音階によっては必要となるキー(調)を設定します(P.40「Key」参照)。

Speakers ▶GBL

内蔵スピーカーをオン / オフします。

Note: 本機の電源を入れるたびに、スピーカーは常にオンになります。

Met.Vol (Metronome Volume) ▶GBL

メトロノームの音量を設定します。

40...127	最小音量から最大音量までの相対的な音量を設定します。

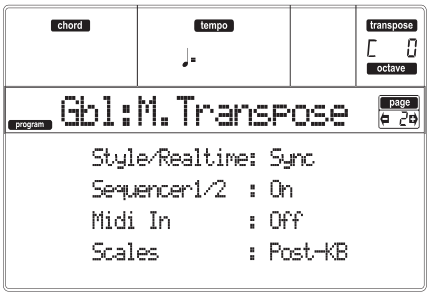
AutoOff ▶GBL

オート・パワー・オフの設定をします。

Yes	4 時間以上鍵盤を弾かない場合や、本体のボタンを操作しないと、自動的に電源が切れます。
No	オート・パワー・オフを解除します。

page 2 - Gbl: M. Transpose

マスター･トランスポーズをオン / オフします。



Style/Realtime ▶GBL

スタイル･トラック､リアルタイム(キーボード)･トラックでマスター･トランスポーズをオン / オフします｡

Off スタイル･トラック､リアルタイム･トラックにはマスター･トランスポーズは適用されません｡

Sync Sync モードになります｡TRANSPOSE [♭]/[#]キーのどちらかを押すと､次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定が適用されます｡トランスポーズ時に再生していたリアルタイム･トラックは停止します｡

RTime Realtime モードになります｡TRANSPOSE [♭]/[#]キーのどちらかを押すと､スタイル･トラックとリアルタイム･トラックの両方でそれぞれ再生される次のノートからトランスポーズされます｡(TRANSPOSE [♭]/[#]キーを押すと､リアルタイム･トラックで再生していたノートは停止します｡)次の鍵盤またはコードを弾くと､新しいトランスポーズ設定で発音します｡(新しいコードを弾く前にリアルタイム･トラックを再生していると､リアルタイム･トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され､スタイルは､新しいコードを弾くまではそれまで通りのキーで再生を続けます｡)

Seq 1/2 ▶GBL

2 基の内蔵シーケンサーのトラックでマスター･トランスポーズをオン / オフします｡

Midi In ▶GBL

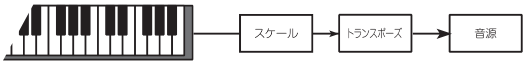
受信した MIDI メッセージでマスター･トランスポーズをオン / オフします｡

Scales ▶GBL

スケール･トランスポーズ･ポジションはスケール(音階)とマスター･トランスポーズの関係を設定します｡

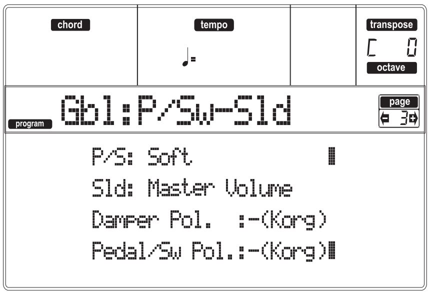
Post-KB この設定にすると､ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズされます｡指定スケールはトランスポーズされたノートにかかります｡例えば､E を変更し "Master Transpose" を＋1にしたとき､鍵盤上で E を弾くと F で発音し､変更後のキーが E♭(E で発音)になります｡

Pre-OSC この設定にすると､内蔵音源にノートが入る前に､すべてのノートがトランスポーズされます｡従って､トランスポーズする前にスケールが適用されます｡例えば､E を変更し "Master Transpose" を＋1 にしても､変更後キーは依然として E のまま(F で発音)になります｡



page 3 - Gbl: P/Sw-Sld

ASSIGN. PDL/SW 端子に接続した**アサイナブル･ペダル**や**フットスイッチ､ダンパー･ペダル**(別売り)と[ASSIGN. SLIDER]でコントロールする機能を設定します｡



割り当てる機能のリストは､P.218｢アサイナブル･パラメーター｣を参照してください｡前半はスイッチ･タイプの機能､後半(Master Volume から)はコンティニュアス･タイプの機能です｡

P/S (Pedal/Switch) ▶GBL

ASSIGN. PDL/SW 端子に接続したコンティニュアス･ペダルまたはフットスイッチの機能を設定します｡

Sld (Slider) ▶GBL

パネル上の[ASSIGN. SLIDER]の機能を設定します｡

Damper Pol. (Damper Polarity) ▶GBL

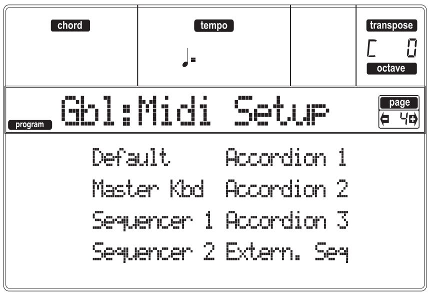
ダンパー･ペダルの極性を設定します｡

Pedal/Sw.Pol. (Pedal/Footswitch Polarity) ▶GBL

アサイナブル･ペダルまたはフットスイッチの極性を設定します｡

page 4 - Gbl: Midi Setup

MIDI セットアップの 1 つを選択すると､MIDI チャンネルが自動で設定できます｡各セットアップでは各種 MIDI パラメーターに最適な値が設定されており､MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます｡



Note: MIDI セットアップを選択後でも､各チャンネル設定を任意に変更できます｡この変更内容をメモリーに保存するには､[WRITE]キーを押してグローバル設定をメモリーに保存します｡

MIDI セットアップの使用法については､P.30｢MIDI｣を参照してください｡

Default 初期設定です。外部シーケンサーでプログラムしたり本機の鍵盤で演奏するときに適しています。

Master Kbd ミュートしたマスター･キーボードを接続するときは、この設定を選びます。

Sequencer 1 外部音源でソング(シーケンサー1)を再生する場合、または本機を音源として使って外部シーケンサーからソングを再生する場合に適しています。各トラック(S1 Tr1 ～ 16)が MIDI チャンネルの同じナンバー(1 ～ 16)に対応します。

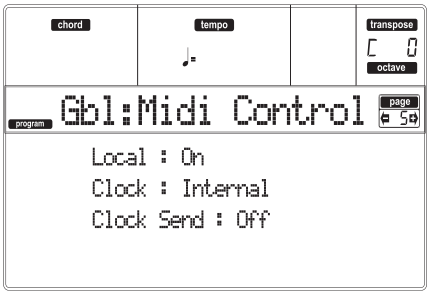
Sequencer 2 上記 Sequencer 1 と同じですが、シーケンサー2 を使用します。

Accordion 1...3
MIDI アコーディオンを接続するときの設定です。

Ext.Seq ソングを外部シーケンサーでプログラムするときの設定です。

page 5 - Gbl: Midi Control

一般的な MIDI パラメーターを設定します。



Local

キーボードをオン / オフします。

Note: 本機に電源を入れるたびに、このパラメーターはオンになります。

On 鍵盤を弾くと、MIDI データが内蔵音源と MIDI OUT 端子に送られます。

Off 鍵盤を弾くと、MIDI データは MIDI OUT 端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作した時点では発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。MIDI の章を参照してください。

Clock

MIDI クロックのソースを選択します。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは Internal に設定されます。

Internal 本機シーケンサー1 の内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。

MIDI MIDI で受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上の[START/STOP]キー、[PLAY/STOP]キー、メトロノーム用の TEMPO ダイヤルは無効となります。
テンポの設定とシーケンサー(Song モード、Song モード、Backing Sequence モード)とアレンジャー(Style Playモード、Backing Sequenceモード)のスタート / ストップは、外部接続機器を使用します。

Clock Send ▸GBL

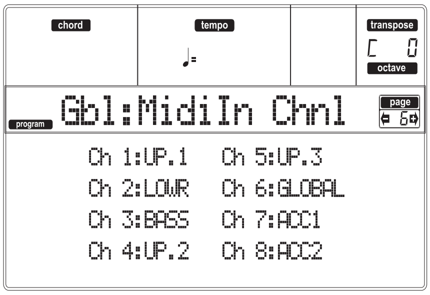
MIDI OUT 端子に出力するクロック情報をオン / オフします。

Off MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子に接続した機器を本機のスレーブとして使用できません。

MIDI MIDI クロック信号を出力します。
本機の TEMPO ダイヤル、[START/STOP]キー、[PLAY/STOP]キーで、MIDI OUT 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

page 6 - Gbl: Midi In Chnl

本機のトラックを任意の MIDI IN チャンネルに割り当てます。[TRK.SELECT]キーでチャンネル 1 ～ 8 とチャンネル 9 ～ 16 を切り替えます。



Channel ▸GBL

以下のトラックの 1 つを各チャンネルに割り当てます。

(表示なし) トラックは割り当てられていません。

Lower LOWER トラック

Upper 1...3 UPPER トラックの 1 つ

Drum ドラム･トラック

Perc パーカッション･トラック

Bass ベース / トラック

Acc1...5 自動伴奏トラックの 1 つ

S1 T1...16 シーケンサー1 トラックの 1 つ

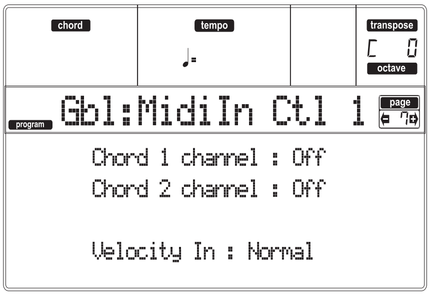
S2 T1...16 シーケンサー2 トラックの 1 つ

Global 本機のコントローラー(鍵盤、ペダル、ジョイスティック)の動作を外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで送信された MIDI メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなされます。

Control 接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル･エレメントを選択するMIDIメッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、「17. ファクトリー･データ」と後述を参照してください。

page 7 - Gbl: Midi In Ctl 1

内蔵アレンジャーのコード認識チャンネルと、MIDI IN 端子で受信するノートすべてのベロシティの固定値を設定します。



2 系統のコード・チャンネルがあります。MIDI アコーディオンなど、2 つのチャンネルで本機にコードを送信したいときに便利です。

Chord1 channel ▸GBL

このチャンネルに入るノートはコード認識セクションに送られます。

Chord2 channel ▸GBL

このチャンネルに入るノートはコード認識セクションに送られます。

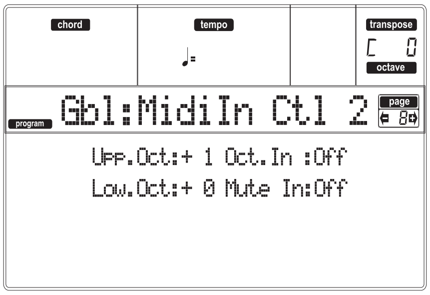
Velocity In ▸GBL

入力されるMIDIノートのベロシティ(ダイナミクス)の固定値を設定します。オルガンや MIDI アコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal	通常のベロシティ値を受信します。
40...127	受信したベロシティ値すべてが設定値に変換されます。

page 8 - Gbl: Midi In Ctl 2

リアルタイム・トラックのノート・トランスポーズなど、様々な MIDI IN 設定を行います。トランスポーズ・パラメーターは、MIDI インターフェースで高すぎる(または低すぎる)オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。



UppOct (Upper Octave) ▸GBL

UPPER トラック用に MIDI IN 端子で受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を+ 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

LowOct (Lower Octave) ▸GBL

LOWER トラック用に MIDI IN 端子で受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を+ 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

OctIn (Octave In) ▸GBL

MIDI IN 端子で受信したデータのオクターブ・トランスポーズをオン / オフします。

On	MIDIで受信したデータは、オクターブ・トランスポーズの設定に従ってトランスポーズします。例えば、オクターブ・トランスポーズの値を+ 1 に設定したとき、C4 のノートを受信すると実際には C5 で発音します。
Off	MIDI で受信したデータは、そのトラックに設定されたオクターブ・トランスポーズではトランスポーズされません。例えば、オクターブ・トランスポーズの値を+ 1 に設定しても、C4 のノートを受信するとそのまま C4 で発音します。

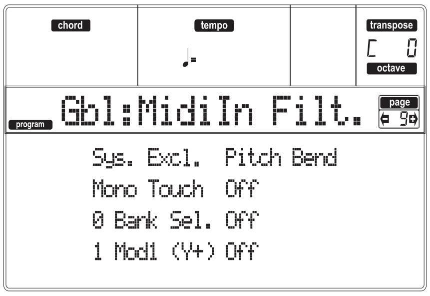
MuteIn ▸GBL

ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを演奏するかどうかを設定します。

On	ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機では演奏しません。
Off	ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機で演奏します。

page 9 - Gbl: Midi In Filt.

本機で受信する MIDI データにかけるフィルターを最高 8 つまで設定できます。



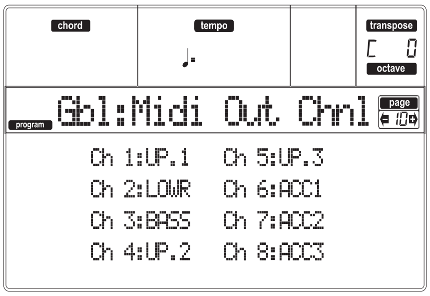
フィルター ▸GBL

使用する MIDI IN フィルターを表示します。

Off	フィルターは使用しません。
PitchBend	ピッチ・ベンド
MonoTouch	モノ(またはチャンネル)アフタータッチ
PolyTouch	ポリ・アフタータッチ
PrgChange	プログラム・チェンジ
SysExcl	システム・エクスクルーシブ
All CC	コントロール・チェンジ・メッセージすべて
0...127	コントロール・チェンジ・メッセージ #0 〜 127。使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストは、P.221「MIDI コントローラー」を参照してください。

page 10 - Gbl: Midi Out Chnl

本機のトラックを任意の MIDI OUT チャンネルに割り当てます。[TRK.SELECT]キーでチャンネル１～８とチャンネル９～16 を切り替えます。



Ch (Channel) ▸GBL

以下のトラックの１つを各チャンネルに割り当てます。

(表示なし) トラックは割り当てられていません。

Lower LOWER トラック

Upper 1...3 UPPER トラックの１つ

Drum ドラム･トラック

Perc パーカッション･トラック

Bass ベース･トラック

Acc1...5 自動伴奏トラックの１つ

S1 T1...16 シーケンサー1 トラックの１つ

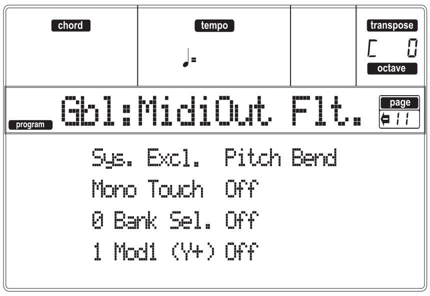
S2 T1...16 シーケンサー2 トラックの１つ

SQ Tr01...16 内蔵シーケンサーの １ つまたは両方で同じ名前のトラックが生成したデータを同時に送信するときに設定します。

Chord コード認識セクションで認識したノートをMIDI OUT端子に出力するときに設定します。例えば、本機の LOWER トラックがミュート状態でも、LOWER トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールしたいときなどに便利です。

page 11 - Gbl: Midi Out Flt.

本機で送信するMIDIデータにかけるフィルターを最高８つまで設定できます。



フィルター ▸GBL

使用する MIDI OUT フィルターを表示します。

Off フィルターは使用しません。

PitchBend ピッチ･ベンド

MonoTouch モノ(またはチャンネル)アフタータッチ

PolyTouch ポリ･アフタータッチ

PrgChange プログラム･チェンジ

SysExcl システム･エクスクルーシブ

All CC コントロール･チェンジ･メッセージすべて

0...127 コントロール･チェンジ･メッセージ #0 ～ 127。使用できるコントロール･チェンジ･メッセージのリストは、P.221「MIDI コントローラー」を参照してください。

16. Card Edit モード

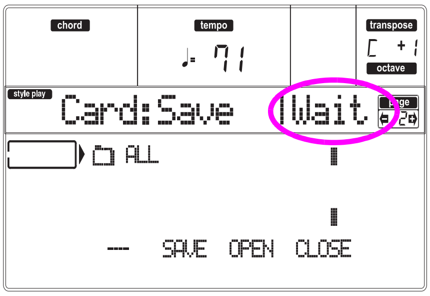
Card Edit モードではファイルを管理します。このモードは、現在の操作モード(Style Play モード、Song Play モード、Backing Sequence モード、Song モード、または Program モード)と並行して選択できます。

本機では、SD カード(SDHC カードを含む)を使って、本機の内蔵メモリーのデータをセーブ、ロードすることができます。

Note: SD カードは付属していません。別途ご購入ください。

[WRITE/CARD IN USE]キーの LED

カード・スロットがデータの読み出し / 書き込みを行っているときは、[WRITE/CARD IN USE]キーのインジケータが点灯します。Card Edit モードのページには、「Wait(お待ちください)」というメッセージが表示されます。表示中はCard Editモード内の別のページに切り替えることはできません(ただし、別の操作モードを選択することはできます)。



Warning: [WRITE/CARD IN USE]キーの LED が点灯中は、絶対に SD カードを取り出さないでください。

Note: ロード元またはセーブ元のデータと同じ場所にロード / セーブすると、ロード / セーブ動作の時間が短縮できます。別の場所を選んだ場合は、データの一部を再構成する必要があるため、時間がかかります。

SD カードの取り扱いについて

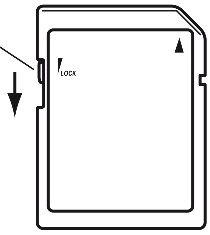
SD カードに付属の取扱説明書をよくお読みください。

新しい SD カードを使用するときは、本機でフォーマット(初期化)する必要があります。フォーマットについては、P.136「page 5 - Card: Format」を参照してください。

Note: 本機で使用するSDカードは、他の機器でフォーマットしないでください。他の機器で SD カードをフォーマットすると、本機で正常に動作しない可能性があります。

SD カードのライト・プロテクトについて

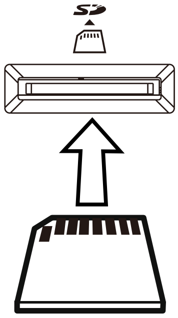
データを誤って上書きして消してしまわないようにするには、SD カードのライト・プロテクト・スイッチでプロテクトをかけます。プロテクトをかけると、データの書き込みや消去、SD カードのフォーマットができなくなります。エディットしたデータを SD カードに保存する場合は、スイッチを元の位置に戻して、プロテクトを解除してください。



SD カードの挿入と取り出し

SD カードの挿入

SD カードの向きが正しいことを確認し、カチッと音がしてロックされるまでカード・スロットに挿入してください。



SD カードの取り出し

SD カードを一度押し込むと、カードが外に出てきます。

フォルダごとのデータの整理

ファイルを SD カードの中のルート(メイン・レベル)に保存するのではなく、フォルダごとにデータを整理することをお勧めします。こうしておけば、SD カードへのアクセスにかかる時間を短縮できるので、CARD コマンドに対して本機がより迅速に応答できようになります。

SD カード上のデータ構造

SD カードと内蔵メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のデータ構造は、メモリー内のデータ構造があらかじめ設定されているため、コンピューターの場合よりも精密になっています。次のページの図は、本機の SD カードの全体的な構造を表したものです。

Note: スタイル・バンク1〜16(プリセットのスタイル)をCard Edit モードで表示できるのは、「Fact. (Factory) Style Protect」パラメーターをオフに設定しているとき(P.138 参照)、および 1 つのスタイル・バンクをロードまたは保存するときに限られます。

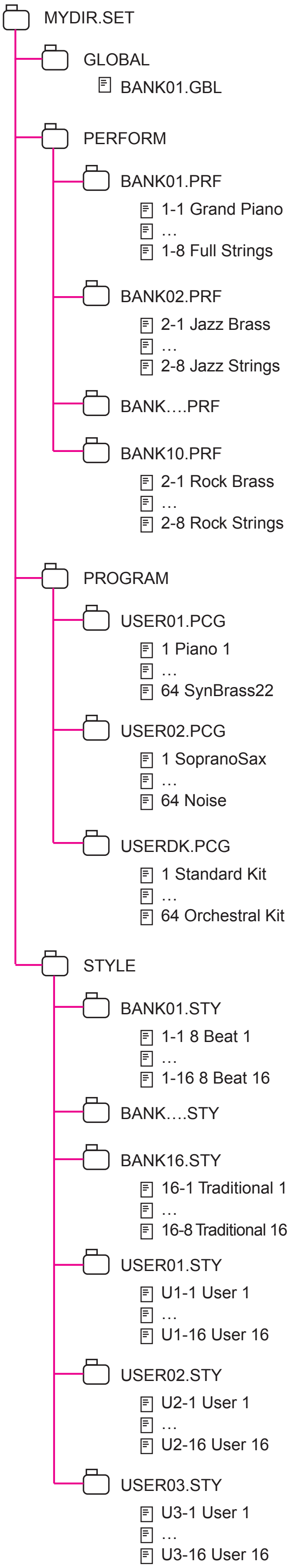
ファイルのタイプ

以下の表は、本機が管理できるファイルとフォルダの種類を示したものです。下記のファイルを本機上でロード / セーブできます。

拡張子	ファイル / フォルダのタイプ
SET	全ユーザー・データ (他のフォルダが入っているフォルダ)
GBL	グローバル設定、Seq1 + Seq2 セットアップ
PRF	パフォーマンス
PCG	ユーザー・プログラム
STY	ユーザー・スタイル

本機では以下の一般的なデータも読み込むことができます。

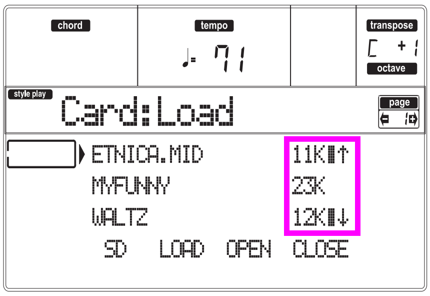
拡張子	ファイルのタイプ
MID	MIDI ファイル(スタンダード MIDI ファイル、SMF)
KAR	カラオケ・ファイル
JBX	ジュークボックス



ファイルとフォルダのサイズ表示

SD カード内のファイルやフォルダのサイズを画面表示します。

ファイルの右には、常に個々のファイルのサイズが表示されます。

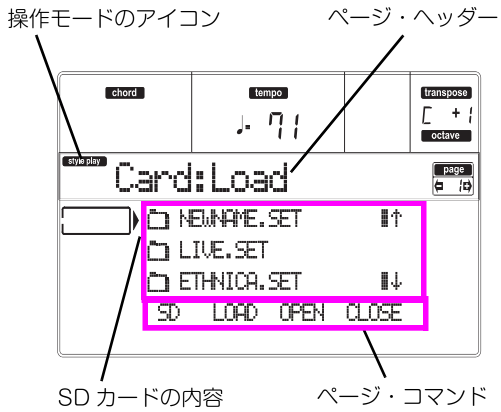


フォルダのサイズを表示するには、フォルダを画面一行目に移動し、[SHIFT]キーを押しながら[F-3](OPEN)キーを押します。フォルダのサイズを表示したウィンドウが開きます。

[EXIT/NO]キーを押してウィンドウを閉じます。

ページの構造

以下は、Card Edit モードのページ構造です。



操作モードのアイコン

Card Edit モードでは、バックグラウンドで操作モードの 1 つが常に有効になっています。操作モードのアイコンで、現在の操作モードがわかります。[EXIT/NO]キーを押すと、Card Edit モードのページから現在の操作モードに戻ります。

ページ・ヘッダー

Card Edit モードの現在のページを表示します。

SD カードの内容

現在のフォルダの内容を表示します。VOLUME/VALUE キー[E]、[F](上へスクロール)または VOLUME/VALUE キー[G]、[H](下へスクロール)を使用するか、TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで選択したい項目を一行目に移動します。

最下行のページ・コマンド([F-1]〜[F-4]キー)で選択ファイル/フォルダの操作を実行します。

マークはフォルダ(他のファイルを含んだフォルダ)を示します。

ページ・コマンド
ファイルやフォルダをブラウズしたり、データ転送(ロード、セーブ)を実行したりするコマンドです。ページによってアクセスできるコマンドは異なります。[F-1]〜[F-4]キーで該当するコマンドを選択します。

操作コントロール

Card Editモードでは、以下のキーやコントロール類を使用してファイルやフォルダをブラウズしたり、コマンドのリストをスクロールしたりします。

VOLUME/VALUE キー[E]、[F](上へスクロール)
上にスクロールします。[SHIFT]キーを押しながらどちらかのキーを押すと、1 つ前のアルファベットのグループにジャンプします。

VOLUME/VALUE キー[G]、[H](下へスクロール)
下にスクロールします。[SHIFT]キーを押しながらどちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

TEMPO/VALUE セクション
リストを上下にスクロールします。

[F-1]キー(SD)
カード・スロットにSDカードを挿入してからこのキーを押すと、SDカードのスキャンが始まり、画面に表示されているファイルのリストが更新されます。

[F-2]キー(データ転送コマンド)
表示された操作を実行します。

[F-3]キー(OPEN)
選択フォルダ / バンク(ファイル名の先頭に□マークの付いた項目)を開きます。

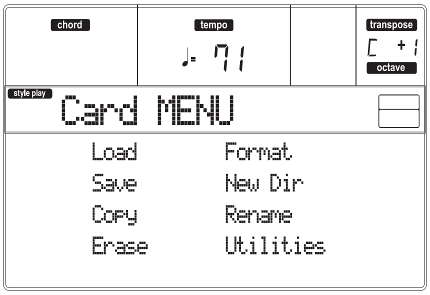
[F-4]キー(CLOSE)
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

メニュー・ページ(Card MENU)

Card Edit モードの任意のページで[MENU]キーを押すと、画面にCard Edit モードのエディット・メニューが表示されます。このメニューから、さまざまな Card Edit モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]〜[H]を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +]キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT/NO]キーでメニューを終了します。

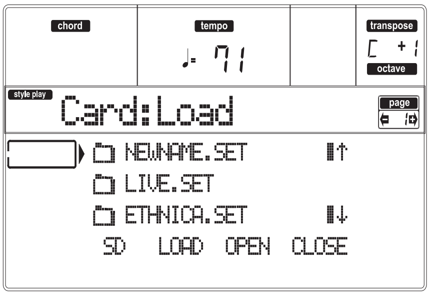
エディット・ページで[EXIT/NO]キーを押すと、現在の操作モードに戻ります。



page 1 - Card: Load

SD カードから内蔵メモリーにファイルをロードします。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーでこのページを表示します。



全ユーザー・データのロード

すべてのユーザー・データ(パフォーマンス、ユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、グローバル設定)を簡単な操作でロードできます。

1. カード・スロットに、データが入っている SD カードを挿入します。
2. [F-1](SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. VOLUME/VALUE キー[E]〜[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータが入っている “.SET” フォルダを選択します。
フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3](OPEN)キーでフォルダを開きます。[F-4](CLOSE)キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
4. [F-2](LOAD)キーを押して選択を確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
操作が完了する(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消える)と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

Note: SD カードからロードしたデータとメモリー内にすでにあるデータは一緒になります。例えば、メモリー内に 3 つのユーザー・スタイル(USER01、USER02、USER03)がすでにあり、SD カード上には USER01 スタイル・バンクしかない場合、USER01 バンクは上書きされますが、USER02 と USER03 バンクはそのまま残ります。
その結果、メモリー内のスタイル・フォルダでは、以前からメモリー内にあった USER02、USER03 バンクに、ロードしたばかりの USER01 バンクが加わります。

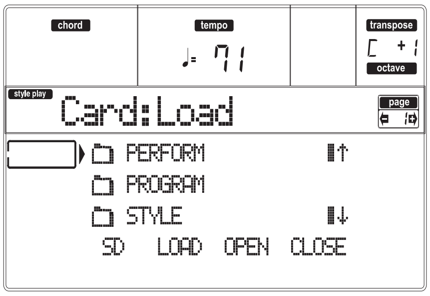
指定タイプの全データのロード

指定したタイプのユーザー・データ(ユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)すべてを一括して簡単な操作でロードできます。

1. カード・スロットに、データが入っている SD カードを挿入します。
2. [F-1](SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. VOLUME/VALUE キー[E]〜[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータが入っている “.SET” フォルダを選択します。
フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3](OPEN)キーでフォルダ

を開きます。[F-4]（CLOSE）キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

4. [F-3] (OPEN)キーで “.SET” フォルダを開きます。ユーザー･データのリスト(パフォーマンス、プログラム、スタイル、グローバル)が表示されます。



5. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。

6. [F-2] (LOAD)キーを押して選択を確定します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
操作が完了する（「Wait（お待ちください)」のメッセージが消える）と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

Note: SD カードからロードしたデータとメモリー内にすでにあるデータは一緒になります。例えば、メモリー内に 3 つのユーザー・スタイル（USER01、USER02、USER03）がすでにあり、SD カード上には USER01 スタイル･バンクしかない場合、USER01 バンクは上書きされますが、USER02 と USER03 バンクはそのまま残ります。
その結果、メモリー内のスタイル・フォルダでは、以前からメモリー内にあった USER02、USER03 バンクに、ロードしたばかりの USER01 バンクが加わります。

ユーザー･バンクのロード

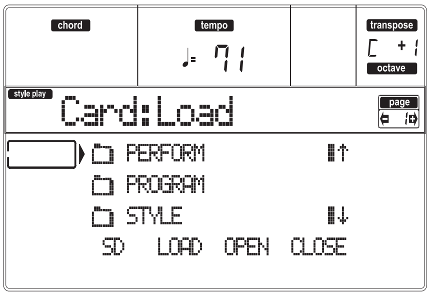
ユーザー･データ(ユーザー･プログラム、ユーザー･スタイル、パフォーマンス)の個々のバンクを簡単な操作でロードできます。バンクは、STYLE セクションまたは PROGRAM/PERFORMANCE セクションの各キーに該当します。

1. カード･スロットに、データが入っている SD カードを挿入します。

2. [F-1] (SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル･リストを表示させます。

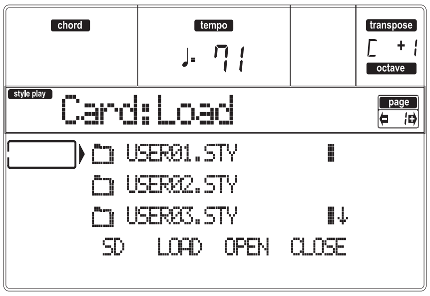
3. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータが入っている “.SET” フォルダを選択します。
フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3]（OPEN）キーでフォルダを開きます。[F-4]（CLOSE）キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

4. [F-3] (OPEN)キーを押して “.SET” フォルダを開きます。ユーザー･データのリスト(グローバル、パフォーマンス、プログラム、スタイル)が表示されます。



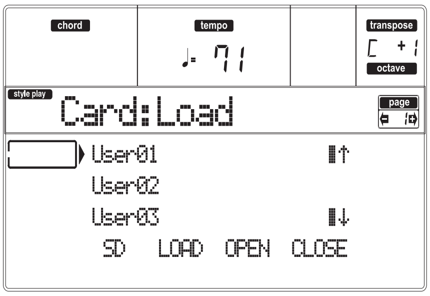
5. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。

6. [F-3] (OPEN)キーを押して選択フォルダを開きます。ユーザー･バンクのリストが表示されます。



7. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいバンクを画面一行目に移動します。

8. [F-2] (LOAD)キーを押してファイルの選択を確定します。メモリー内のユーザー･バンクのリストが表示されます。



上記のページでは、選択されたスタイルのバンクがメモリーのバンク 1（[USER1] キー）にロードされます。メモリーにすでにあったスタイルはこれで上書きされます。

9. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、メモリー内のロード先の場所をスクロールします。

10. ロード先のバンクを選択したら(画面一行目のバンク)、[F-2] (LOAD)キーでバンクをロードします。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

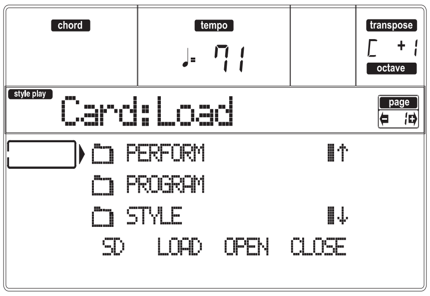
Warning: 確定すると、メモリー内のロード先バンクにすでにあったユーザー・データはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了する（「Wait（お待ちください)」のメッセージが消える）と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

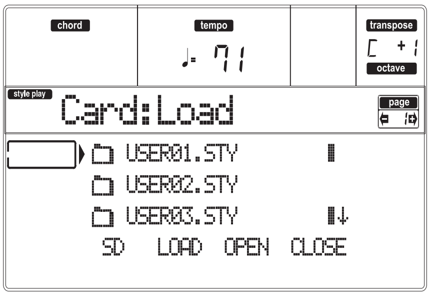
ユーザー・データのロード

ユーザー・データ(個々のユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)を簡単な操作でロードできます。

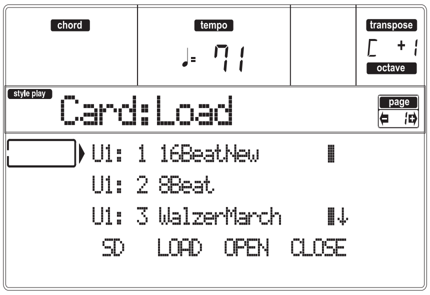
1. カード・スロットに、データが入っている SD カードを挿入します。
2. [F-1](SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたい項目の入っている “.SET” フォルダを選択します。
   選択するには、そのフォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3]（OPEN）キーでフォルダを開きます。[F-4]（CLOSE）キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
4. [F-3](OPEN)キーで “.SET” フォルダを開きます。ユーザー・データのリスト(グローバル、パフォーマンス、プログラム、スタイル)が表示されます。



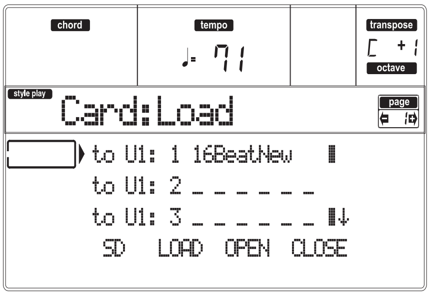
5. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。
6. [F-3](OPEN)キーを押して選択フォルダを開きます。ユーザー・バンクのリストが表示されます。



7. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、対象となるバンクを画面一行目に移動します。
8. [F-3](OPEN)キーを押してバンクを開きます。ユーザー項目のリストが表示されます。



9. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、ロードしたい項目を画面一行目に移動します。
10. [F-2](LOAD)キーを押してファイルの選択を確定します。内蔵メモリーのファイル・リストが表示されます。スタイル、プログラムまたはパフォーマンスの1つのファイルまたはバンクをロードする場合は、メモリー内のロード先の場所を選択します。例えば、1 つのスタイルをロードするときは、LOAD コマンドを選択すると、以下のような画面が表示されます。



   上記のページでは、選択されたスタイルがメモリーの U1:1（[USER1] キー、スタイル 01）にロードされます。その場所にすでにあったスタイルはこれで上書きされます。
11. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、メモリー内のロード先の場所をスクロールします。ロード先の場所を選択したら(画面一行目)、[F-2](LOAD)キーでファイルをロードします。
   下線(_ _ _)は、その場所にはデータがないことを示しています。
12. ロード先の場所を選択したら、[F-2](LOAD)キーでファイルをロードします。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

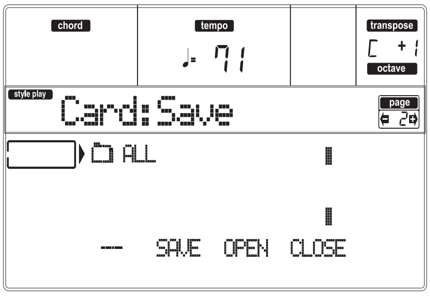
   Warning: 確定すると、メモリー内にすでに入っていた項目は上書き（削除）されますのでご注意ください。

   操作が完了する（「Wait（お待ちください)」のメッセージが消えると）と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

page 2 - Card: Save

ユーザー･データを内蔵メモリーから SD カードへ保存します。ファイル、バンク、全ユーザー･ファイルを保存できます。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させせます。



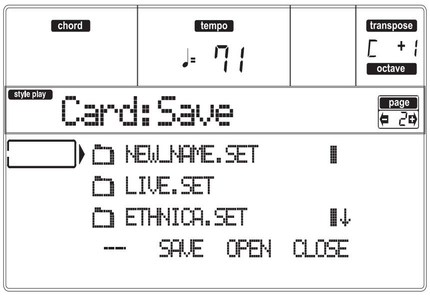
メモリーには様々なタイプのファイルが入っています。

ファイル / フォルダのタイプ	内容	SD カード保存時の作成ファイル
ALL	メモリー内の全ユーザー･データ	".SET" フォルダ
Style	USER 01 ～ 03 スタイル	".SET" フォルダ内の STYLE フォルダ
Program	USER プログラムとドラム･キット	".SET" フォルダ内の PROGRAM フォルダ
Perform (Performances)	パフォーマンス	".SET" フォルダ内の PERFORM フォルダ
.GBL file	グローバル設定 (Style Play モード、Song Play モード、Song モード、Global Edit モードの各章で ▸GBL のマークが付いた全パラメーター)	".SET" フォルダ内の GLOBAL フォルダ

内蔵メモリーの全データの保存

内蔵メモリーのすべてのデータを簡単な操作で保存できます。

1. カード･スロットに、データ保存用の SD カードを挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体(All)がすでに選択されています。[F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。
3. SD カードの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新たに ".SET" フォルダを作成(P.134「".SET" フォルダの作成」参照)
- 既存の ".SET" フォルダに保存

4. 既存の ".SET" フォルダに保存する場合は、VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
5. 保存先のフォルダを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

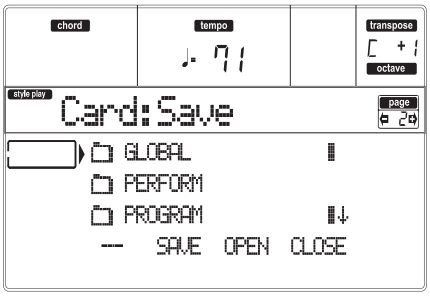
   Warning: 確定すると、保存先のフォルダにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

   操作が完了する（「Wait（お待ちください)」のメッセージが消える）と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

指定したタイプの全データの保存

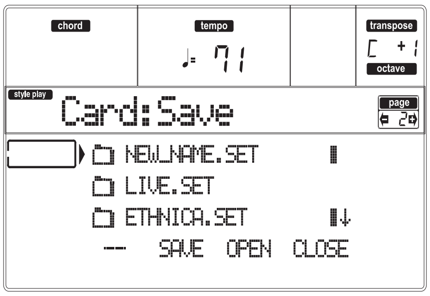
指定したタイプのデータすべてを簡単な操作で保存できます。

1. カード･スロットに、データ保存用の SD カードを挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体(All)がすでに選択されています。[F-3] (OPEN)キーを押して "All" フォルダを開きます。ユーザー･データ･タイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。



3. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、保存するデータのタイプを画面一行目に移動します。
4. データのタイプを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。

5. SD カードの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新たに “.SET” フォルダを作成(P.134「“.SET” フォルダの作成」参照)
- 既存の “.SET” フォルダに保存

6. 既存の “.SET” フォルダに保存する場合は、キー(E ~ H)またはTEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
7. 保存先のフォルダを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

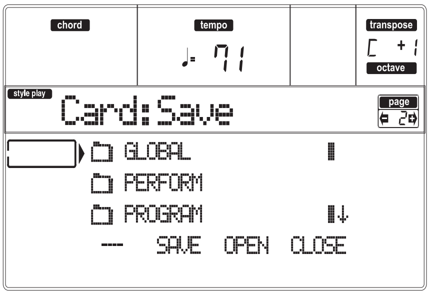
   Warning: 確定すると、保存先のフォルダにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

   操作が完了する(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消える)と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

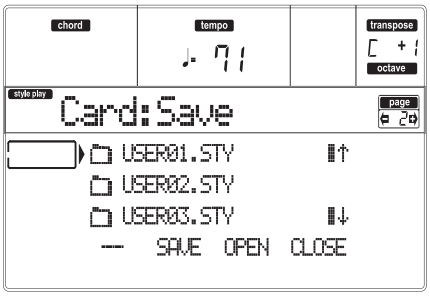
各バンクの保存

ユーザー・バンクを簡単な操作で保存できます。バンクはパネル上のSTYLE セクションの各キーに該当します。

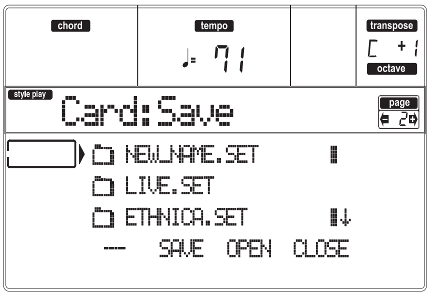
1. カード・スロットに、データ保存用の SD カードを挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体(All)がすでに選択されています。[F-3] (OPEN)キーを押して “All” フォルダを開きます。ユーザー・データのタイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。



3. VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで、保存するデータのタイプを画面一行目に移動します。
4. データのタイプを選択したら、[F-3] (OPEN)キーを押してフォルダを開き各バンクを表示させます。



5. キー(E ~ H)または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで対象となるバンクを画面一行目に移動します。
6. 保存したいバンクを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。
7. SD カードの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新たに “.SET” フォルダを作成(P.134「“.SET” フォルダの作成」参照)
- 既存の “.SET” フォルダに保存

8. 既存の “.SET” フォルダに保存する場合は、キー([E]~[H])またはTEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
9. [F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。SD カードのバンクのリストが表示されます。選択したタイプのバンクのみ表示されます。
10. キー([E]~[H])または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで、保存先バンクを画面一行目に移動します。
11. 保存先のバンクを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

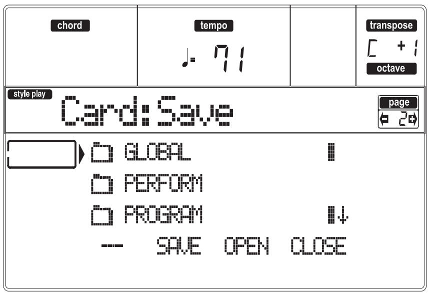
    Warning: 確定すると、保存先のバンクにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

    操作が完了する(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消える)と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

ユーザー・データの保存

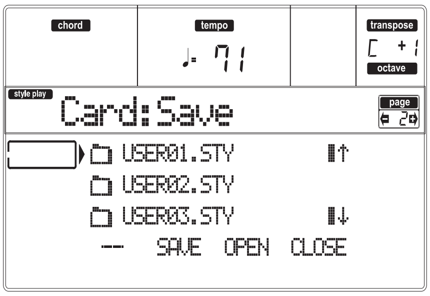
ユーザー・データ(個々のユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)を簡単な操作で保存できます。

1. カード・スロットに、データ保存用の SD カードを挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体(All)がすでに選択されています。[F-3] (OPEN)キーを押して “All” フォルダを開きます。ユーザー・データのタイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。

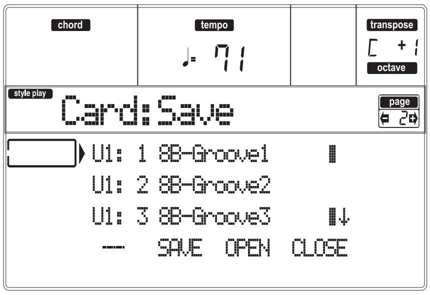


3. VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ –]キーまたは[UP/ +]キーで、保存するデータのタイプを画面一行目に移動します。

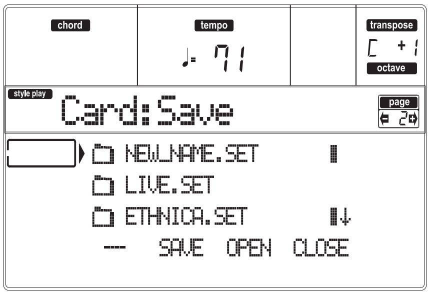
4. データのタイプを選択したら、[F-3] (OPEN)キーを押してフォルダを開き各バンクを表示させます。



5. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、保存したいファイルの入っているバンクを画面一行目に移動します。
6. バンクを選択したら、[F-3] (OPEN)キーを押して各ファイル項目を表示させます。



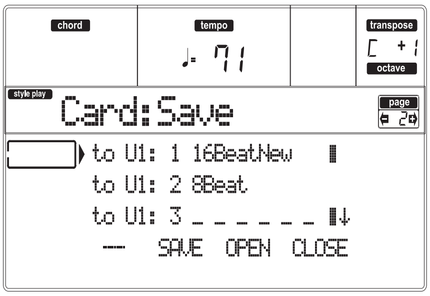
7. 保存したいファイルを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。
8. SD カードの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新たに “.SET” フォルダを作成(P.134「“.SET” フォルダの作成」参照)
- 既存の “.SET” フォルダに保存(SD カード上にある既存のデータに保存されるデータが加わります)

9. 既存の “.SET” フォルダに保存する場合は、VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
10. [F-2] (SAVE)キーを押して選択を確定します。保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。選択したタイプのファイルのみ表示されます。



下線(_ _ _)は、その場所にはデータがないことを示しています。

11. VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、保存先の場所を画面一行目に移動します。
12. 保存先のフォルダを選択したら、[F-2] (SAVE)キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

    Warning: 確定すると、保存先の場所にすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

    操作が完了する（「Wait（お待ちください）」のメッセージが消える）と、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

“.SET” フォルダの作成

セーブ操作でデータを保存するとき、既存のフォルダまたは新規に作成した “.SET” フォルダに保存できます。以下の手順で新規 “.SET” フォルダを作成します。

1. SD カード内のリストが画面に表示されたら、VOLUME/VALUE キー[E]～[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ −]キーまたは[UP/ +]キーで、「NEW_NAME.SET」という項目を画面一行目に移動します。

    Note: どのディレクトリでも、「NEW_NAME.SET」という項目が一番最初に表示されています。

2. 「NEW_NAME.SET」を選択したら、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。新規フォルダに名前を付ける画面が表示されます。

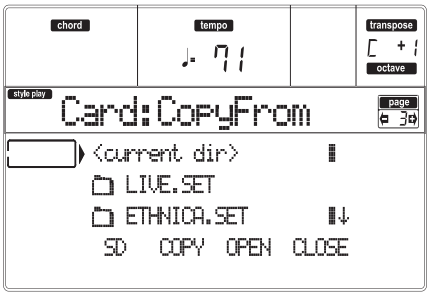
3. [DOWN/ −]/[UP/ +]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。
4. 新規フォルダに名前を付けたら、[F-2] (SAVE)キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

page 3 - Card: Copy

個々のファイル(ジュークボックス･ファイルのMIDIファイルなど)、フォルダ全体(一般のフォルダまたは “.SET” フォルダ)、あるいは一般のフォルダの内容を、同じ SD カード内にコピーするページです。

データ構造が損なわれないよう、コピー操作中は “.SET” フォルダを開けてその中のファイルの１つをコピーすることはできません。一般のフォルダのみを開くことができます。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させます。

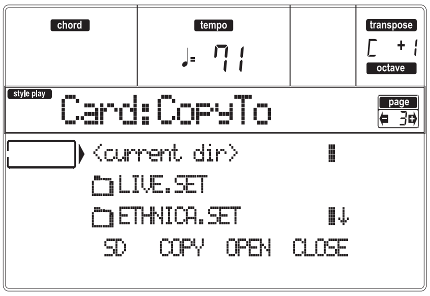


フォルダ全体またはフォルダの中身のコピー

フォルダ(一般のフォルダまたは “.SET” フォルダ)を別のフォルダにコピーします。<current dir> という項目を選択すると、現在のフォルダ自体ではなく、その中身をコピーできます。フォルダ全体をコピーする場合は、コピー先に同じ名前の新しいフォルダが作成されます。

Note: コピー操作中は “.SET” フォルダを開くことはできません。一般のフォルダを開くことはできます。

1. カード･スロットに SD カードを挿入します。
2. [F-1] (SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル･リストを表示させます。
3. コピー元のフォルダを画面一行目に移動します。そのフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3] (OPEN)キーでフォルダを開きます。[F-4] (CLOSE)キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
   現在のフォルダの内容だけをコピーするには、<current dir> 項目を画面一行目に移動します。
4. [F-2] (COPY)キーを押して選択を確定します。ページ･ヘッダーが「CopyFrom」から「CopyTo」に変わります。



5. コピー先フォルダを一行目に移動します。
   - 既存の一般フォルダ(“.SET” フォルダではなく)にコピーするには、そのフォルダを選択します。
   - 現在のフォルダにコピーするには、<current dir> 項目を選択します。
6. コピー先を選択したら[F-2] (COPY)キーを押します。「Overwirte?(上書きしますか？)」というメッセージが表示されます。

   [ENTER/YES] キーを押して上書きを確定するか、[EXIT/NO] キーを押して中止します。

   上書きすると、コピー先にすでにあったデータは削除されます。例えば、コピー先のフォルダに同じ名前の MIDI ファイルがあると、そのファイルは上書きされます。ユーザー・バンクがすでにあると、そのバンクは上書きされます。

   コピー元のフォルダにないデータには影響ありません。例えば、コピー先フォルダに USER03 スタイル・バンクがあっても、コピー元フォルダにはない場合は、他のバンクをコピー後でも USER03 スタイル・バンクはそのまま残ります。

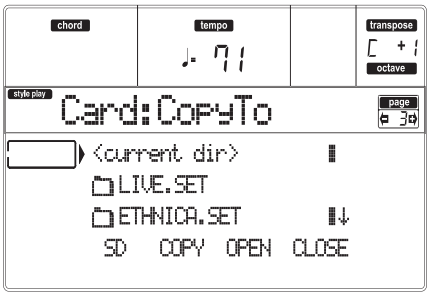
   上書きしない場合は、コピー先にあるデータはそのまま残り、コピーは行われません。

7. 「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

ファイルのコピー

一般フォルダ内の個々のファイルを、別のフォルダにコピーします。ファイルはルート･レベル(SD カードの階層で一番上のレベル)にあるか、一般フォルダ内にあることが必要です。“.SET” フォルダから個々のファイルをコピーすることはできません。

1. カード･スロットに SD カードを挿入します。
2. [F-1] (SD)キーを押してSDカードをスキャンし、ファイル･リストを表示させます。
3. コピー元のファイルの入ったフォルダを画面一行目に移動します。そのフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3] (OPEN)キーでフォルダを開きます。[F-4] (CLOSE)キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
4. [F-3] (OPEN)キーでコピーするファイルの入ったフォルダを開きます。
5. コピーするファイルを画面一行目に移動します。
6. [F-2] (COPY)キーを押して選択を確定します。ページ･ヘッダーが「CopyFrom」から「CopyTo」に変わります。



7. コピー先フォルダを一行目に移動します。
   [F-3] (OPEN) キーでフォルダを開き、[F-4] (CLOSE) キーでフォルダを閉じます。

8. コピー先を選択したら[F-2](COPY)キーを押します。「Overwirte?(上書きしますか?)」というメッセージが表示されます。

[ENTER/YES] キーを押して上書きを確定するか、[EXIT/NO] キーを押して中止します。

上書きすると、コピー先にすでにあったデータは削除されます。例えば、コピー先のフォルダに同じ名前の MIDI ファイルがあると、そのファイルは上書きされます。

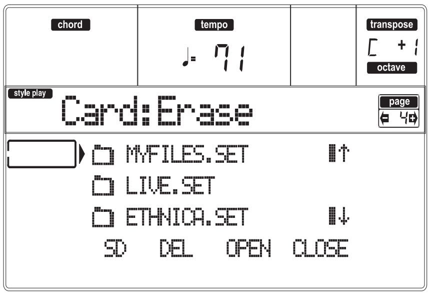
コピー元のフォルダにないデータには影響ありません。例えば、コピー先フォルダに MYSONG01.MID という MIDI ファイルがあっても、コピー元フォルダにはない場合は、他のデータをコピーした後でも MYSONG01.MID ファイルはそのまま残ります。

上書きしない場合は、コピー先フォルダにあるデータはそのまま残り、コピーは行われません。

9. 「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

page 4 - Card: Erase

SD カード上のファイル、フォルダを消去します。



消去手順

1. 消去したいデータが SD カード上にあるときは、そのカードをカード・スロットに挿入します。
2. [F-1] (SD)キーを押してデバイスを選択します。キーを押すたびに、SD → SSD → SD の順で切り替わります。

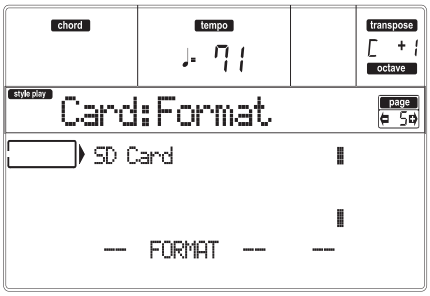
デバイス	タイプ
SD	SD カード
SSD	ソリッド・ステート・ディスク(内蔵メモリー)

3. 消去したいファイルまたはフォルダを画面一行目に移動します。このファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F-3] (OPEN)キーでフォルダを開きます。[F-4] (CLOSE)キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
4. [F-2] (ERASE)キーを押して選択項目を消去します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
操作が完了する(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消える)と、元のページが表示されるので、必要に応じて消去操作を続けます。

page 5 - Card: Format

SD カードをフォーマット(初期化)します。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させます。



Warning: SD カードをフォーマットすると、すべてのデータが削除されますので慎重に行ってください。

SD Card

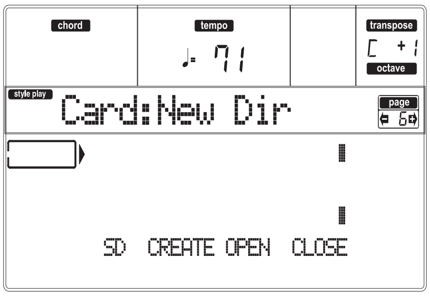
フォーマットが短時間で済むコマンドで、すでに一度フォーマットされた SD カードのときに実行できます。SD カード上の全セクターを再フォーマットせず、FAT(File Allocation Table)だけを初期化します。

1. カード・スロットに SD カードを挿入し、“Format” を選択します。
2. SD Fast Format を画面一行目に移動します。
3. [F-2] (FORMAT)キーを押してフォーマット操作を確定します。
4. 「Delete all data?(データをすべて削除しますか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

page 6 - Card: New Dir

SD カード内またはフォルダ内に新規フォルダを作成します。“.SET” フォルダはセーブ操作で作成される特殊なフォルダなので、これを作成したり開いたりすることはできません。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させます。



新規フォルダの作成手順

1. カード・スロットに SD カードを挿入します。
2. [F-1] (SD)キーを押して SD カードをスキャンします。
3. VOLUME/VALUEキー[A]で、左右どちらかのキーを押すと、新規フォルダに名前を付ける画面が表示されます。

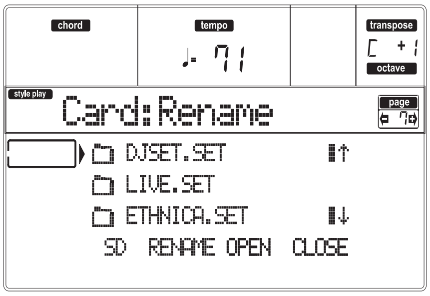
[DOWN/ −] / [UP/ +] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT] キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE] キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

4. [F-2](CREATE)キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

page 7 - Card: Rename

フォルダまたはファイルの名前を変更します。データ構造が変更されないよう、".SET" フォルダ内のファイルの名前を変更したり ".SET" フォルダの拡張子を変更したりすることはできません。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させます。



ファイル / フォルダ名の変更手順

1. 名前を変更したいファイルの入ったSDカードをカード・スロットに挿入します。
2. [F-1](SD)キーを押してSDカードをスキャンします。
3. 名前を変更したい項目を画面一行目に移動し、VOLUME/VALUEキー[A]で、左右どちらかのキーを押すと、名前を変更する画面が表示されます。

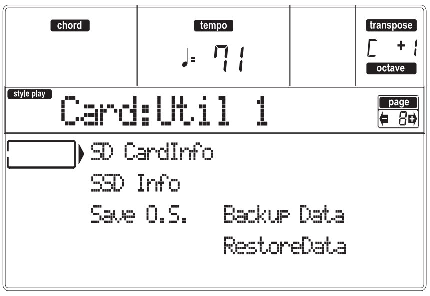
[DOWN/ −] / [UP/ +] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT] キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELETE] キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

4. [F-2](RENAME)キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。

page 8 - Card: Utilities 1

カード・ユーティリティーの設定を行うページです。

[SD CARD]キーを押し、[MENU]キーまたは[PAGE − / +]キーで以下のページを表示させます。



SD Card Info

このコマンドを選択すると、挿入されたSDカードのタイトルと空き容量を表示します。

SD カードを挿入せずに選択すると、「No card / Unformatted Press Exit(SDカードがありません/フォーマットされていません。[EXIT/NO]キーを押してください)」というメッセージが表示されるので、SD カードを挿入し[ENTER/YES]キーを押します(または[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します)。

SSD Info

本機内蔵メモリーであるソリッド・ステート・ディスク(SSD)の空き容量を表示します。

Save O.S.

本機のオペレーティング・システムのバックアップがスタートします。オペレーティング・システムのコピーが SD カードに保存されます。

Note: バックアップをせずに内蔵データを変更し、また元のデータに戻したい場合は、データをhttp://www.korgpa.com/からダウンロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

1. フォーマットされた空の SD カードを用意します。SD カードのフォーマットについては、P.136「page 5 - Card: Format」を参照してください。
2. Save OS コマンドを選択します。
3. SDカードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押します。以下のファイルが SD カード上に作成されます。
   - OSPaMAR1.LZX
   - BPaMAR1.SYS
   - NBPaMAR1.SYS

   SD カードがフォーマットされていないか、データがすでに入っている場合、フォーマットをするようメッセージが表示されます。

[SHIFT] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押すと、SD カードのフォーマットが始まります。最初に Fast Format が実行され、それができない場合は Full Format に移ります。

Backup Data

オペレーティング・システムを除く、内蔵プリセット・データ(スタイル、プログラム、パフォーマンスなど)をすべてバックアップします。

Note: バックアップをせずに内蔵データを変更し、また元のデータに戻したい場合は、データをhttp://www.korgpa.com/からダウンロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

1. 空の SD カードを用意します。バックアップ中に本機が SD カードをフォーマットするため、あらかじめフォーマットしておく必要はありません。
2. Backup Data コマンドを選択します。
3. 「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して続行するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
4. 「Insert backup card and press Enter(バックアップ・カードを挿入し[ENTER/YES]キーを押してください)」というメッセージが表示されます。SDカードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押します。
   SD カードがフォーマットされていないか、データがすでに入っている場合、フォーマットをするようメッセージが表示されます。

[SHIFT] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押すと、SD カードのフォーマットが始まります。最初に Fast Format が実行され、それができない場合は Full Format に移ります。

Restore Data

Backup Data コマンドでバックアップした内蔵プリセット・データを復元するコマンドです。

Warning: データの復元中は鍵盤を弾かずに、Card Editモードのままにしておいてください。「Wait(お待ちください)」のメッセージが消え、[WRITE/CARD IN USE]キーの LED が消灯するまで待ってください。

1. Restore Data コマンドを選択します。
2. 「Are you sure?(よろしいですか？)」というメッセージが表示されるので、[ENTER/YES]キーを押して続行するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
3. 「Insert backup card and press Enter (バックアップ・カードを挿入し[ENTER/YES]キーを押してください)」というメッセージが表示されます。バックアップ・カードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押します。
4. バックアップ・カードが読み込まれるまで待ちます。
5. 「Wait(お待ちください)」のメッセージが消え、[WRITE/CARD IN USE]キーのLEDが消灯したら、本機の電源を一旦切り、もう一度入れ直します。

Note: Restore Data 操作の最後に「Missing some files(足りないファイルがあります)」というエラー・メッセージが表示されることがありますが、これは問題ではありません。[EXIT/NO]キーを押してメッセージ・ウィンドウを閉じてください。

page 9 - Card: Utilities 2

プロテクト機能を設定するページです。

Global Protect ▶GBL

“.SET” ファイルをロードするとき、このパラメーターをオンにすることで、ロードされたデータによってグローバル設定が変更されないようにします。つまり、グローバル・パラメーターはまったく変更されません。

1 つの “.GLB” ファイルをロードするとき、このパラメーターは無効になり、そのグローバル設定はロードされたデータによって変更されます。

Note: このパラメーターはメモリーに保存されますが、SD カード上には保存されません。

Fact. (Factory) Style Protect

このパラメーターがオンのとき、プリセットのスタイル(“8 BEAT/16 BEAT 1” ～ “TRAD” バンク)は、SD カードからロードされたデータによって上書きされません。更に、データを保存するとき、これらのバンクにアクセスできません。

オフのとき、ユーザー・スタイルをプリセットのスタイル・バンク(“8 BEAT/16 BEAT 1” ～ “TRAD”)にロード / 保存できるので、プリセットをカスタム化することができます。

Save All コマンドの手順では常にユーザー・スタイル・バンクのみを保存する点にご注意ください。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは自動的にオンになります。

Note: 万一プリセット・データを削除してしまった場合は、http://www.korgpa.com/ からバックアップ・データをロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

Appendix

17. ファクトリー・データ

スタイル

Note：本機のスタイルは、バンク・セレクト MSB(CC#0)、バンク・セレクト LSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネル(Global Edit モード、MIDI ページの MIDI In Channel タブ・ページで設定)で、外部から選択することができます(P.124 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	RockBallad1
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	CountryBld1
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std 16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std 16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Ballroom	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	RockBallad2
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul & Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 2
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop 1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop 2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	CountryBld2
10			9	MotownShufl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	Engl. Tango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	LatinBigBnd
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Trad	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 2
1	0	15	0	Ital.Valzer	0	16	0	Foxtrot 3	0	17	0	16Beat John
2			1	Valzer			1	Hully Gully			1	8 Beat John
3			2	GermWaltz 1			2	Mazurka 3			2	2Bt Country
4			3	GermWaltz 2			3	Polka 3			3	Bajon
5			4	Laendler			4	It. Valzer2			4	Ipanema
6			5	WalzMusette			5	Slow Waltz3			5	SanbaDeSol
7			6	ViennaWaltz			6	Trad.Bolero			6	Ricky
8			7	Viennese			7	NewBeguine			7	Mambo 99
9			8	Mazurka 1			8	SchlagerMx1			8	PopShuffle2
10			9	Mazurka 2			9	SchlagerMx2			9	Front Beat
11			10	Polka 1			10	Dance Mix			10	Long Train
12			11	Polka 2			11	Soca Dance			11	2000 Hits
13			12	Germ. Polka			12	60's Dance			12	Questions
14			13	Trad. Polka			13	70's Disco			13	8BeatRock1
15			14	Marsch			14	Motown 2			14	8BeatRock2
16			15	FrenchMarsc			15	Dance 80			15	L.A. R & B

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 1–2, 3–4, 5–6
1	0	18	0	Soul 2	0	29-31	0-15	*.SET
2			1	Boston Boy				
3			2	6/8 JazzPop				
4			3	J-Pop				
5			4	HipHopFunk2				
6			5	Schuffle				
7			6	Jazz Funk 2				
8			7	Blues				
9			8	6/8 Swing				
10			9	The Avalon				
11			10	6/8 R & B				
12			11	Groovin'				
13			12	90's Funk				
14			13	Party Funk				
15			14	6/8 Blues				
16			15	Fusion Funk				

スタイル・エレメント

Note:本機のスタイル・エレメントは、プログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Controlを設定したMIDIチャンネル(Global Editモード、MIDIページの MIDI In Channel タブ・ページで設定)で、外部から選択することができます(P.124 参照)。

PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

シングル・タッチ・セッティング(STS)

Note:本機のスタイルは、バンク・セレクト MSB(CC#0)、バンク・セレクト LSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネル(Global Edit モード、MIDI ページの MIDI In Channel タブ・ページで設定)で、外部から選択することができます(P.124 参照)。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STS を含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

プログラム(バンク順)

以下のプログラムは本機の工場プリセット・プログラムをパネル上のPROGRAM/PERFORMANCEセクションのバンク・キーの順に従って掲載したものです。

表記:プログラムを外部から選択する際に使用するMIDIデータも掲載されています。
CC00: コントロール・チェンジ0(またはバンク・セレクトMSB)。
CC32: コントロール・チェンジ32(またはバンク・セレクトLSB)。
PC: プログラム・チェンジ。

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5

Name	CC00	CC32	PC
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4
DW8000 EP	121	11	5
El.Piano 1	121	0	4
El.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drums	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21

Name	CC00	CC32	PC
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccord	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBXPerc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19

Name	CC00	CC32	PC
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveGt	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27

Name	CC00	CC32	PC
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31
Sitar	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52

Name	CC00	CC32	PC
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odissey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumptPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59

Name	CC00	CC32	PC
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.1	121	0	61
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass 2	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60

Name	CC00	CC32	PC
ElectrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Woodwind			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91

Name	CC00	CC32	PC
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80

Name	CC00	CC32	PC
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDblSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass 1	121	0	36
Slap Bass 2	121	0	37

Name	CC00	CC32	PC
SynthBass 1	121	0	38
SynthBass 2	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9

Name	CC00	CC32	PC
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102

Name	CC00	CC32	PC
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)

以下のプログラムは本機の工場プリセット・プログラムをバンク・セレクト(プログラム・チェンジ・ナンバー)の順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。
CC00: コントロール・チェンジ 0(またはバンク・セレクト MSB)。
CC32: コントロール・チェンジ 32(またはバンク・セレクト LSB)。
PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	✓
121	1	0	AcPianoWide	Piano	✓
121	2	0	AcPianoDark	Piano	✓
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	✓
121	1	1	BrPianoWide	Piano	✓
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	✓
121	1	2	ElGrandWide	Piano	✓
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	✓
121	1	3	Honky-Wide	Piano	✓
121	0	4	El.Piano 1	E.Piano	✓
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	✓
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	✓
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	El.Piano 2	E.Piano	✓
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	✓
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	✓
121	3	5	EP Legend	E.Piano	✓
121	4	5	EP Phase	E.Piano	✓
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	✓
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	✓
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	✓
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	✓
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	✓
121	1	7	Pulse Clav	Piano	✓
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	✓
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	✓
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	✓
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	✓
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	✓
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	✓
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	✓
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	✓
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	✓
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	✓
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	✓
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	✓
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	✓
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	✓
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	✓
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	✓
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	✓
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	✓
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	✓
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	✓
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	
121	6	18	SuperBXPerc	Organ 1	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	✓
121	1	19	ChurchOcMix	Organ 2	✓
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	✓
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	✓
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	✓
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	✓
121	1	21	Accordion 2	Accordion	✓
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	✓
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	✓
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	✓
121	1	24	Ukulele	Guitar	✓
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	✓
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	✓
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	✓
121	1	25	12StringGtr	Guitar	✓
121	2	25	Mandolin	Guitar	✓
121	3	25	Steel&Body	Guitar	✓
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	✓
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	✓
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	✓
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	✓
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	✓
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	✓
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	✓
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	✓
121	3	28	Jazz Man	Guitar	✓
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	✓
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	✓
121	0	30	DistortionG	Guitar	✓
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	✓
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	✓
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	✓
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	✓
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	✓
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	✓
121	1	33	Finger Slap	Bass	✓
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	✓
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	✓
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	✓
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	✓
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	0	38	SynthBass 1	Bass	✓
121	1	38	SynBassWarm	Bass	✓
121	2	38	SynBassReso	Bass	✓
121	3	38	Clav Bass	Bass	✓
121	4	38	Hammer	Bass	✓
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	✓
121	1	39	Attack Bass	Bass	✓
121	2	39	Rubber Bass	Bass	✓
121	3	39	AttackPulse	Bass	✓
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	✓
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	✓
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	✓
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	✓
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	✓
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	✓
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	✓
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	Dbl Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	✓
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	✓
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	✓
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	✓
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	✓
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	✓
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	✓
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	✓
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	✓
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	✓
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	✓
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	✓
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	✓
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	✓
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	✓
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	✓
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	✓
121	1	55	BassHitPlus	Brass	✓
121	2	55	6th Hit	Brass	✓
121	3	55	Euro Hit	Brass	✓
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	✓
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	✓
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	✓
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	✓
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	✓
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	✓

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	✓
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	✓
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	
121	0	60	French Horn	Brass	✓
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	✓
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	✓
121	1	61	BrassSect.2	Brass	✓
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	✓
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	✓
121	2	62	AnalogBras1	Brass	✓
121	3	62	Jump Brass	Brass	✓
121	4	62	ElectrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	✓
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	✓
121	2	63	AnalogBras2	Brass	✓
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	✓
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	✓
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	✓

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	✓
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	✓
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	✓
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	✓
121	0	71	Clarinet	Woodwind	✓
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	✓
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	✓
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	✓
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	✓
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	✓
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	✓
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	✓
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	✓
121	0	80	Lead Square	Synth 2	✓
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	✓
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	✓
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	✓
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	✓

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	✓
121	3	81	LeadDblSaw	Synth 2	✓
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	✓
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	✓
121	0	83	Chiff	Synth 2	✓
121	0	84	Charang	Synth 2	✓
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	✓
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	✓
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	✓
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	✓
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	✓
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	✓
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	✓
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	✓
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	✓
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	✓
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	✓
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	✓
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	✓
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	✓
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	✓
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	✓
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	✓
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	✓
121	1	98	SynthMallet	SFX	✓
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	✓
121	0	100	Brightness	Synth 2	✓
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	✓
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	✓
121	1	102	Echo Bell	SFX	✓
121	2	102	Echo Pan	SFX	✓
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	✓
121	0	104	Sitar	Guitar	✓
121	1	104	Sitar 2	Guitar	✓
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	✓
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	✓
121	0	107	Koto	Guitar	✓
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	✓
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	✓
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	✓
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	✓
121	0	111	Shanai	Woodwind	✓
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	✓
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	✓
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	✓
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	✓
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	✓
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	✓
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	✓
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	✓
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	✓
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	✓
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	✓
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	✓
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	✓
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	✓
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	✓
121	2	120	AcBassStrng	SFX	✓
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	✓
121	1	121	Flute Click	Woodwind	✓
121	0	122	Seashore	SFX	✓
121	1	122	Rain	SFX	✓
121	2	122	Thunder	SFX	✓
121	3	122	Wind	SFX	✓
121	4	122	Stream	SFX	✓
121	5	122	Bubble	SFX	✓
121	0	123	Bird Tweet	SFX	✓
121	1	123	Dog	SFX	✓
121	2	123	HorseGallop	SFX	✓
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	✓
121	0	124	Telephone 1	SFX	✓
121	1	124	Telephone 2	SFX	✓

CC00	CC32	PC	Name	microARRANGER Bank	GM2
121	2	124	Door Creak	SFX	✓
121	3	124	Door	SFX	✓
121	4	124	Scratch	SFX	✓
121	5	124	Wind Chime	SFX	✓
121	0	125	Helicopter	SFX	✓
121	1	125	Car Engine	SFX	✓
121	2	125	Car Stop	SFX	✓
121	3	125	Car Pass	SFX	✓
121	4	125	Car Crash	SFX	✓
121	5	125	Siren	SFX	✓
121	6	125	Train	SFX	✓
121	7	125	Jetplane	SFX	✓
121	8	125	Starship	SFX	✓
121	9	125	Burst Noise	SFX	✓
121	0	126	Applause	SFX	✓
121	1	126	Laughing	SFX	✓
121	2	126	Screaming	SFX	✓
121	3	126	Punch	SFX	✓
121	4	126	Heart Beat	SFX	✓
121	5	126	Footsteps	SFX	✓
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	✓
121	1	127	Machine Gun	SFX	✓
121	2	127	Lasergun	SFX	✓
121	3	127	Explosion	SFX	✓
121	64	0	WahGtr JS-Y	USER 1 BANK	
121	64	1	Old Vib Syn	USER 1 BANK	
121	64	2	BrassOPower	USER 1 BANK	
121	64	3	Sweep Stab	USER 1 BANK	
121	64	4	Analog Pad3	USER 1 BANK	

ドラム・キット

本機のファクトリー・ドラム・キットのリストは以下の通りで、バンク・セレクトとプログラム・チェンジ・ナンバーの順で並んでいます。

リストには、ドラム・キットを外部 MIDI 機器から選択するためのMIDI データが含まれています。
CC00: コントロール・チェンジ 0(またはバンク・セレクト MSB)。
CC32: コントロール・チェンジ 32(またはバンク・セレクト LSB)。
PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	ドラム・キット名	GM2
120	0	0	Std. Kit1	✓
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	5-7: (remap to 0)		
120	0	8	Room Kit1	✓
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	✓
120	0	17	Power Kit2	
120	0	18-23: (remap to 16)		

CC00	CC32	PC	ドラム・キット名	GM2
120	0	24	Electro Kit	✓
120	0	25	Analog Kit	✓
120	0	26	House Kit1	
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	30-31: (remap to 24)		
120	0	32	Jazz Kit	✓
120	0	33-39: (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit1	✓
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	42-47: (remap to 40)		
120	0	48	OrchestraK.	✓
120	0	49: (remap to 48)		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	51: (remap to 116)		
120	0	52-55: (remap to 48)		
120	0	56	SFX Kit	✓
120	0	57-63: (remap to 56)		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	68-71: (remap to 64)		
120	0	72-115: (remap to 0)		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-127: (remap to 0)		

ドラム・キット・インストゥルメント

表記：ドラム・キットの表では、各ドラム・キット名の先頭にある番号 **120-x-x** がバンク・セレクト MSB(CC00)- バンク・セレクトLSB(CC32)- プログラム・チェンジ(PC)ナンバーです。**サンプル**は、メモリー内のサンプル・ナンバーとサンプル名を掲載しています。**Excl** はエクスクルーシブ・パラメーターです。鍵盤を弾くと、同じエクスクルーシブ・ナンバーのノートの発音が止まります。右の矢印(→)はベロシティ・スイッチを表します。

		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
8	G#-1				0	BD-Dry 1	Off			
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0→6	BD-Dry 1→BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-14: Techno Kit2			120-0-15: Techno Kit3			120-0-16: Power Kit1			120-0-17: Power Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-28: House Kit3			120-0-29: House Kit4			120-0-32: Jazz Kit			120-0-40: Brush Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	43	SD-BrushTap1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3→4	BD-Normal BD→SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43→44	SD-BrushTap1→SD BrushTap2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39→42	SD-Jazz Ring SD→BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45→45	SD-BrushSwirl SD→BrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

（次ページへ続く）

（続き）

Note		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
89	F6							356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	F#6							358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	G6							355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	G#6							83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	A6							355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	A#6							354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	B6							2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	C7							354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1	257	Tribe	Off									
1	C#-1	142	Zap1	Off									
2	D-1	133	88-Tom	Off									
3	D#-1	123	88-BD	Off									
4	E-1	123	88-BD	Off									
5	F-1	22	BD-Hip 4	Off									
6	F#-1	23	BD-Pop Kick	Off									
7	G-1	19	BD-Hip 1	Off									
8	G#-1	18	BD-House 2	Off									
9	A-1	28	BD-Pop 99	Off									
10	A#-1	123	88-BD	Off									
11	B-1	138	FM El.Tom	Off									
12	C0	28	BD-Pop 99	Off									
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker	Off									
14	D0	25	BD-Ambi Kick	Off				181	Guiro Short	Off			
15	D#0	24	BD-Dance 99	Off				209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23	BD-Pop Kick	Off				210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22	BD-Hip 4	Off				211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21	BD-Hip 3	Off				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19	BD-Hip 1	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18	BD-House 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16	BD-Dance 3	Off				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15	BD-Dance 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13	BD-Squash	Off				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30	BD-Klanger	Off				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29	BD-Deep 88	Off				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29	BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123	88-BD	Off	296	Amp Noise	Off	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12	BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29	BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17	BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14	BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16	BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20	BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29	BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23	BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12	BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1	BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2	BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7	BD-Woofer	Off	144	DJ-Scratch1	7	184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3	BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	7	217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0	BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10	BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3	BD-Normal	Off	249	Click	Off	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0	BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3	BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6	BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116	BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11	BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10	BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off	214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8	BD-MondoKill	Off	246	Laughing	Off	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10	BD-Tubby	Off	245	Scream	Off	213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9	BD-Terminator	Off	256	Punch	Off	181	Guiro Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15	BD-Dance 2	Off	255	Heart-Beat	Off	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138	FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off	180	Guiro Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133	88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29	BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16	BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33	SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37	SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38	SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39	SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31	SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41	SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65	SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69	SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47	SD-Yowie	Off	266	Train	Off	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49	SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46	SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59	SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48	SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50	SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52	SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62	SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47	SD-Yowie	Off	252	Dog	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70	SD-Chili	Off	253	Gallop	Off	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139	Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125	99-SD	Off	259	Rainstick	Off	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124	88-SD	Off	272	Thunder	Off	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

(次ページへ続く)

（続き）

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
81	A5	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off
82	A#5	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off
83	B5	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5
84	C6	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5
85	C#6	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6
86	D6	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6
87	D#6	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off

Note		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196→195	Taiko Rim→Taiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	Tsuzumi→Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175→175	Djembe-Open→Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177→176	Djembe-Slap→Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185→184	Baya-Ghe→Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186→187	Baya-Mute1→Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188→303	Baya-Mute5→Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190→190	Tabla-Open→Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191→194	Tabla-Tin→Tabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192→193	Tabla-Mute1→Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189→193	Tabla-Na→Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216→216	Cuica-Lo→Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215→215	Cuica-Hi→Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208→208	Timbale-Paila→Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172→172	BongoHi-Slap→BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158→158	CongaLo-Open→CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161→161	CongaHi-Open→CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(次ページへ続く)

（続き）

Note		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.
83	B5	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	C6	183→182	MaracasPull→MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	C#6	217→217	Shaker1→Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	D6	218→218	Shaker2→Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	D#6	221→220	Cabasa-Tap→Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	219→221	Cabasa-Up→Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222→223	Caxixi-Hard→Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211→211	Tambourin-Acc1→Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228→228	Sleigh Bell→Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

パフォーマンス

パフォーマンスはすべてエディットが可能です。下の表を独自のパフォーマンス・リストのひな型としてお使いください。

Note:本機のパフォーマンスは、バンク・セレクトMSB(CC#0)、バンク・セレクトLSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Controlに設定したMIDIチャンネルで、外部から選択することができます。Controlを設定したチャンネルは、Global Editモード、MIDIページの MIDI In Channels タブ・ページで設定します(P.124 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

MIDI の設定

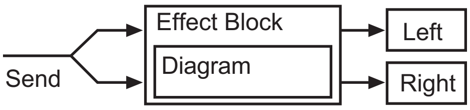
		初期値	マスター・ キーボード	シーケンサー1	シーケンサー2	MIDI アコーデオン 1	MIDI アコーデオン 2	MIDI アコーデオン 3	外部シーケン サー
MIDI IN チャンネル	1	S1_Tr 1	グローバル (Global)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	グローバル (Global)	アッパー1 (Upp1)	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	-	S1_Tr 2	S2_Tr 2	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	ベース(Bass)	-	ベース(Bass)	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	アッパー2 (Upp2)	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	アッパー3 (Upp3)	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	ベース(Bass)	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16
MIDI OUT チャンネル	1	アッパー1 (Upp1)	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	アッパー1 (Upp1)
	2	アッパー2 (Upp2)	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 2	S2_Tr 2	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	アッパー3 (Upp3)	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 3	S2_Tr 3	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	S1_Tr 4	S2_Tr 4	ローワー (Lower)	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	ベース(Bass)	ベース(Bass)	S1_Tr 9	S2_Tr 9	ベース(Bass)	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	S1_Tr 10	S2_Tr 10	ドラム(Drum)	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11	S2_Tr 11	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12	S2_Tr 12	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13	S2_Tr 13	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14	S2_Tr 14	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15	S2_Tr 15	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16	S2_Tr 16	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
MIDI IN ベロシティ		ノーマル	ノーマル	ノーマル	ノーマル	110	110	ノーマル	ノーマル
コード 1 チャンネル		オフ(Off)	1	オフ(Off)	オフ(Off)	2	2	2	オフ(Off)
コード 2 チャンネル		オフ(Off)	オフ(Off)	オフ(Off)	オフ(Off)	3	3	3	オフ(Off)

18. エフェクト

本機には 4 基の高性能エフェクト・プロセッサー(A/B/C/D)が搭載されており、内蔵トラックの信号を送り込むことができます。

信号経路図

以下の図は各エフェクト・タイプの信号経路を示したものです。トラックから入る信号(**センド信号**)はモノです。エフェクト・プロセッサーに入る前に、これが**左右**に分かれステレオ処理されます。続いてエフェクト・プロセッサーからステレオ出力され、ミックス出力(左右出力、ヘッドホン、または内蔵スピーカー)に送られます。



ダイナミック・モジュレーション・ソース

D-modの記号は、ダイナミック・モジュレーションが該当パラメーターにかかっていることを示します。以下の表は使用できるモジュレーション・ソースです。

Modulation source	Note
Off	モジュレーションなし
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	ノート・ナンバー
Velocity	ノート・ベロシティ
ATouch	アフタータッチ
JS X	ジョイスティック右 / 左方向
JS + Y: CC#01	ジョイスティック向こう(奥)方向
JS – Y: CC#02	ジョイスティック手前方向
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・スイッチ
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

Filter/Dynamic

フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

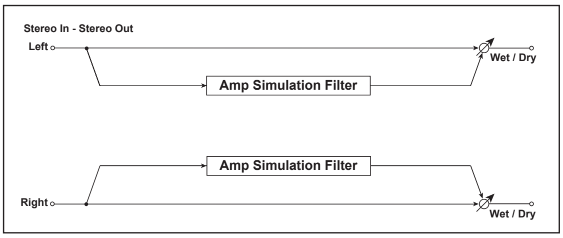
000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。これを選択すると、エフェクトはかかりません。

001: Amp Simulat

(Stereo Amp Simulation)

ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。

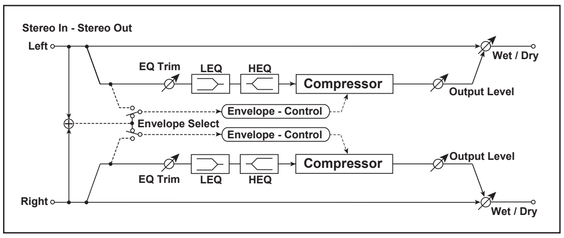


a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

002: Compressor

(Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



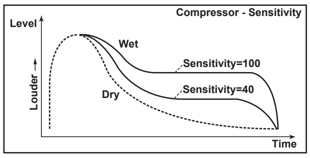
a	Envelope Select 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually →
b	Sensitivity 感度	1...100 →
c	Attack アタックの強さ	1...100 →
d	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	− 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	− 15.0... + 15.0dB
f	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 →, D-mod
	Src コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	− 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

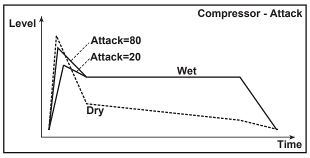
b: Sensitivity, f: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。



c: Attack

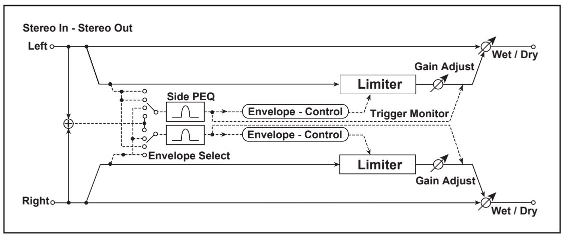
コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



003: Limiter

(Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



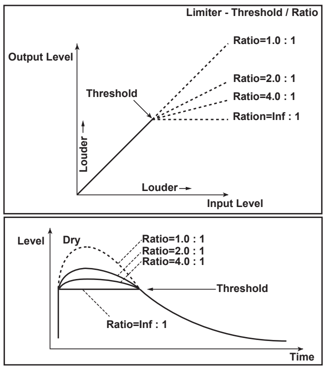
a	Envelope Select 左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually →
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →
c	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	− 40...0dB →
d	Attack アタック・タイム	1...100 →
	Release リリース・タイム	1...100 →
e	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	− Inf, − 38... + 24dB →, D-mod
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	− 63... + 63
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン / オフ	Off, On →
	Trigger Monitor エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	Off, On →
g	Side PEQ Cutoff [Hz] トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz →
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] トリガー信号のイコライザーのゲイン	− 18.0... + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Envelope Select

L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。**L Only (R Only)**にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。
L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

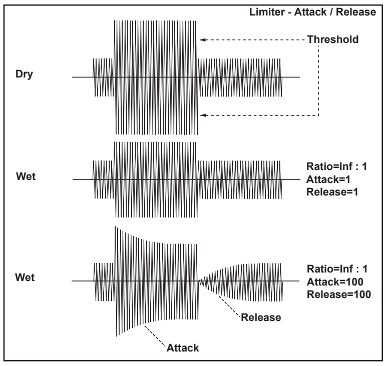
b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



d: Attack, d: Release

圧縮のアタック･タイムとリリース･タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

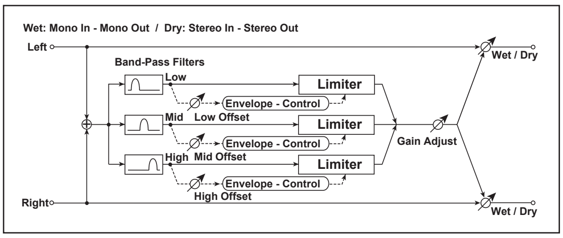
f: Trigger Monitor

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。
通常は Off にしておきます。

004: MBandLimit

(Multiband Limiter)

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 → Fx:003
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	− 40...0dB → Fx:003
c	Attack アタック･タイム	1...100 → Fx:003
d	Release リリース･タイム	1...100 → Fx:003
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	− 40...0dB →
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	− 40...0dB →
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	− 40...0dB →
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	− Inf, − 38... + 24dB → Fx:003, D-mod
	Src 出力ゲインのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	− 63... + 63
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

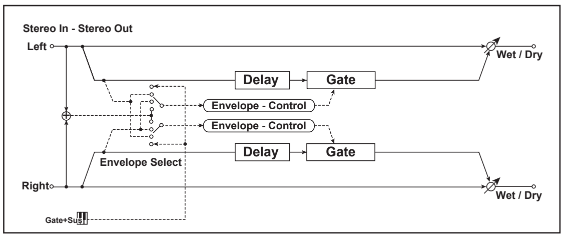
e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。
例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset” によって高域のトリガー信号のレベルを下げて “Threshold” レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

005: Gate

(Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン / オフを反転させたり、ノート・オン / オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。



a	Envelope Select モジュレーション・ソースによるコントロール / 左右の信号のミックス / 左 / 右の選択	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only → , Dmod
	Src Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+, − →
c	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 →
d	Attack アタック・タイム	1...100 →
	Release リリース・タイム	1...100 →
e	Delay Time [msec] ゲート入力のディレイ・タイム	0...100msec →
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Envelope Select, a: Src

“Envelope Select” はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、**Off** から **Gate2+Dmpr** まで選べます。

“Envelope Select” を **L/R Mix** にすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン / オフを決めます。**L Only** または **R Only** にすると、左 / 右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

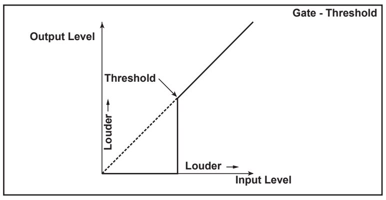
b: Polarity

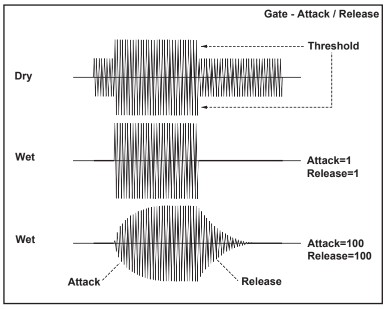
ゲート・オン / オフの動作が反転します。−にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が **L/R Mix**、**L Only** または **R Only** のときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。





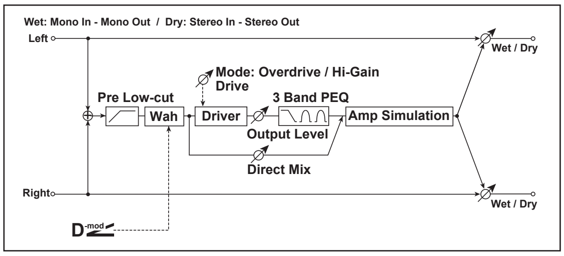
e: Delay Time

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

006: OD/HGainWah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah ワウのオン / オフ	Off, On → , Dmod
	Src ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Sw ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	Toggle, Moment →
b	Wah Sweep Range ワウのレンジ	− 10... + 10 → , Dmod
	Wah Sweep Src ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
c	Drive Mode オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive 歪み具合	1...100 →
	Pre Low-cut ディストーションの入力での低域カット量	0...10 →
e	Output Level 出力レベル	0...50 → , Dmod
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	− 50... + 50

f	Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	− 18... + 18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 →
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	− 18... + 18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 →
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	− 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	Speaker Simulation スピーカー・シミュレーションのオン / オフ	Off, On
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Wah
ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw
モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。“Sw” を **Moment** にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw” を **Toggle** にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src
ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。−の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は “Wah Sweep Src” で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Drive, e: Output Level
歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

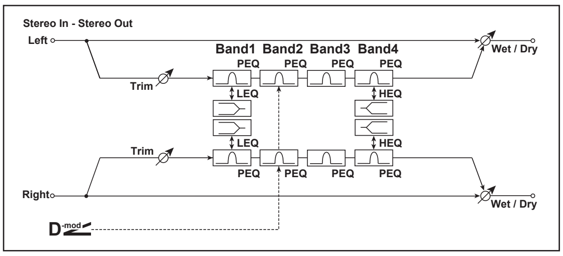
d: Pre Low-cut
ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

g: Q, h: Q
各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

007: Param.4B Eq

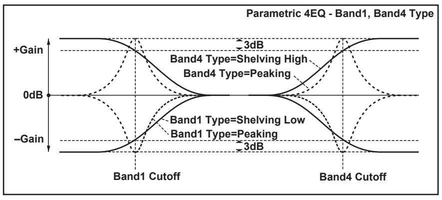
(Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド 1、4 はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド 2 はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

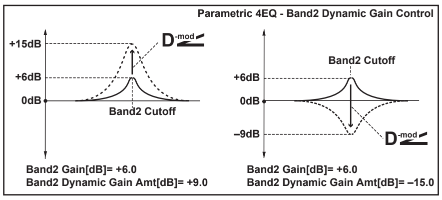


a	Trim 入力 レベル	0...100
b	Band1 Type バンド 1 のタイプ	Peaking, Shelving-Low →
c	Band4 Type バンド 4 のタイプ	Peaking, Shelving-High →
d	Band2 Dynamic Gain Src バンド 2 のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
	Amt [dB] バンド 2 のゲインのモジュレーション量	− 18... + 18dB →
e	Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	− 18.0... + 18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...10.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	− 18.0... + 18.0dB → , D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	− 18.0... + 18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	− 18.0... + 18.0dB
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

b: Band1 Type, c: Band4 Type
バンド 1、4 のフィルター・タイプを選択します。



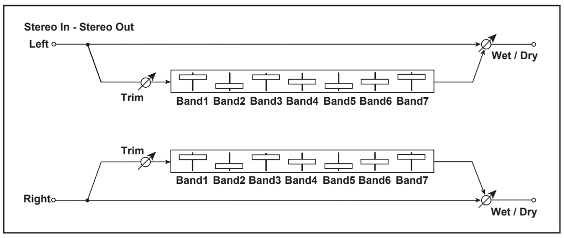
d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]
バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



008: Graph.7B Eq

(Stereo Graphic 7 Band EQ)

ステレオ・タイプの 7 バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を 12 通りのタイプに切り替えられます。



a	Type　1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	→
b	Trim 入力 レベル	0...100
c	Band1 [dB] バンド 1 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
d	Band2 [dB] バンド 2 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
e	Band3 [dB] バンド 3 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
f	Band4 [dB] バンド 4 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
g	Band5 [dB] バンド 5 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
h	Band6 [dB] バンド 6 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
i	Band7 [dB] バンド 7 のゲイン	– 18.0... + 18.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Sync
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

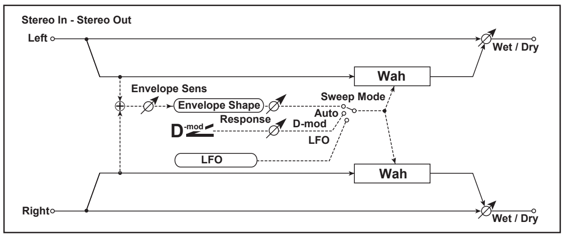
a: Type
各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。

3つの Graphic 7Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、80Hz から 18kHz までの 21Band のグラフィック・イコライザーが構成できます。

009: Wah/AutoWah

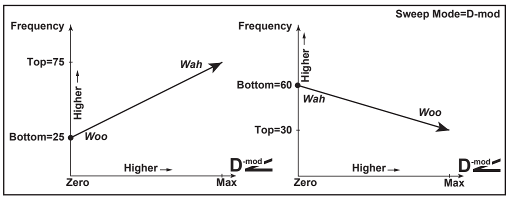
(Stereo Wah/Auto Wah)

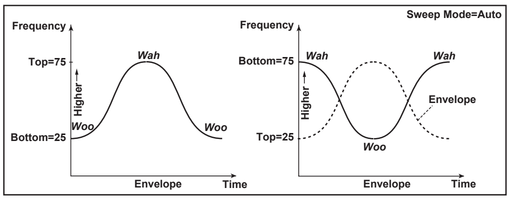
ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 →
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 →
b	Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース /LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO →, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Response Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) オート・ワウの感度	0...100 →
	Envelope Shape オート・ワウのスイープカーブ	– 100... + 100 →
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz →, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On →, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 →
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 →
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 →
f	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパス・フィルターのオン / オフ	Off, On
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top
ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“Frequency Top” と “Frequency Bottom” の値によって決まります。





b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を **Auto** にすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。

“Sweep Mode” を **D-mod** にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

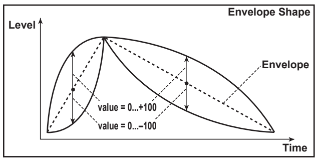
“Sweep Mode” を **LFO** にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

LFO のスピードは、“BPM/MIDI Sync” を **Off** にすると “LFO Frequency” の設定に、“BPM/MIDI Sync” を**On**にすると”BPM” 、“Base Note” 、“Times” の設定に従います。

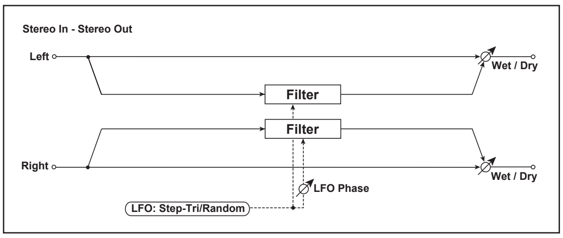
e: BPM, e: Base Note, e: Times

“BPM” の数値で指定したテンポ(“BPM” を **MIDI** にすると、MIDI Clock によるテンポ)に対して “Base Note” で選んだ音符(♪ 〜 𝅝)を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の一周期として設定します。

010: Random Filt

(Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。

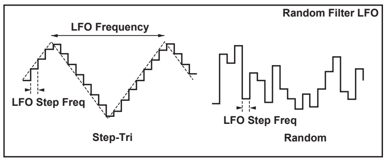


a	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Random →
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → , D-mod
	Src LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz → , D-mod
	Amt LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	− 50.00... + 50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009, →
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
f	Step Base Note LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → , Sync
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 →
g	Manual フィルターの中心周波数	0...100
h	Depth フィルター変調の深さ	0...100
	Src フィルター変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フィルター変調のモジュレーション量	− 100... + 100
i	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	− Wet... − 1:99, Dry, 1:99...Wet → , D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

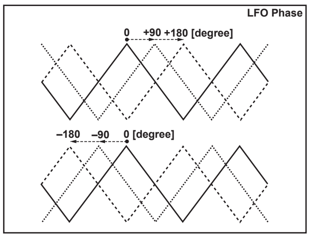
a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz], d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

“LFO Waveform” を **Step-Tri** にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



b: LFO Phase [degree]
LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



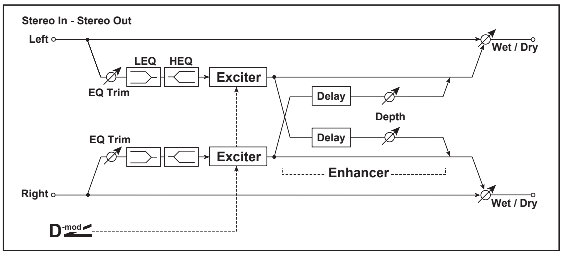
e: BPM, f: Step Base Note, f: Times
"BPM" の数値で指定したテンポ("BPM" を **MIDI** にすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して "Step Base Note" で選んだ音符(𝅘𝅥𝅯 〜 𝅝)を "Times" の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅 / ランダムLFOの周期として設定します。

j: Wet/Dry
– Wet 〜– 1:99 にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

011: Excit/Enhan

(Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 →, D mod
	Src エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エキサイター効果の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
b	Emphatic Point エキサイターが強調する周波数	0...70 →, D mod
	Src 強調する周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 強調する周波数のモジュレーション量	– 70... + 70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec →
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec →
e	Enhancer Depth エンハンサー効果の深さ	0...100 D mod
	Src エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
f	EQ Trim 2バンド・イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15.0... + 15.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Exciter Blend
エキサイター効果の深さを設定します。+の値と–の値では強調される周波数のパターンが異なります。

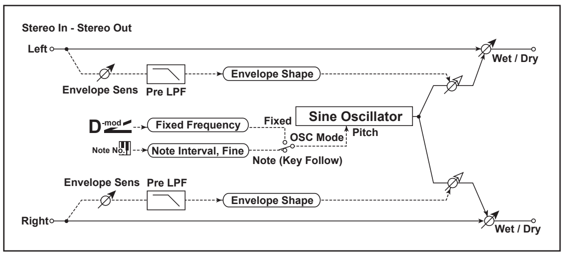
b: Emphatic Point
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]
エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

012: Sub Oscill

(Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed →
b	Note Interval OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	− 48...0 →
	Note Fine オシレーター周波数の微調整	− 100... + 100 →
c	Fixed Frequency [Hz] OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	10.0...80.0Hz D-mod
	Src OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	− 80... + 80Hz
d	Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数上限	1...100 →
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100
	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	− 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode” を **Note (Key Follow)** にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

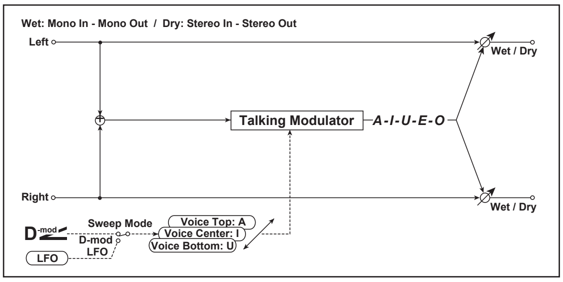
d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

013: Talking Mod

(Talking Modulator)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール /LFO によるコントロールの切り替え	D-mod, LFO D-mod
b	Manual Voice Control 声のパターンのコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Voice Top コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O →
d	Voice Center コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O →
e	Voice Bottom コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O →
f	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → x:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., o → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
h	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	− 100... + 100 →
	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100 →
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

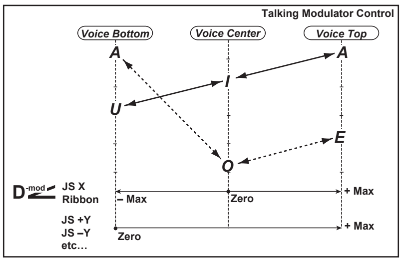
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “Voice Top” を **A**、“Voice Center” を **I**、“Voice Bottom” を **U** に設定した場合。

“Sweep Mode” が **D-mod** で、モジュレーション・ソースに **Ribbon** を選んでいるとき、リボン・コントローラの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変化します。

“Sweep Mode” を **LFO** にすると、LFO によって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



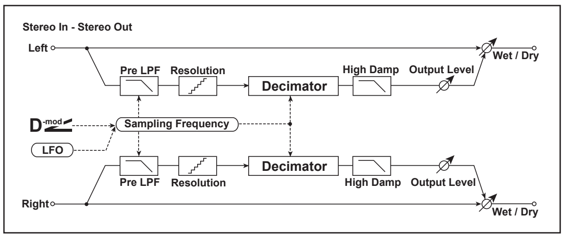
h: Formant Shift
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance
声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

014: Decimator

(Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On →
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のモジュレーション量	− 48.00k... + 48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
d	Depth サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	− 100... + 100
e	Resolution データのビット長	4...24 →
f	Output Level 出力レベル	0...100 →, D-mod
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	− 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

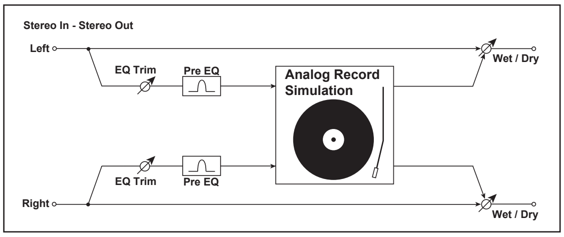
a: Pre LPF
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を **On** にすると、このノイズの発生を抑えます。
“Sampling Freq” を **3kHz** 程度に設定しておいて “Pre LPF” を **Off** にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

e: Resolution, f: Output Level
“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “Output Level” で調節してください。

015: Analog Rec

(Stereo Analog Record)

アナログ･レコードのキズ､ホコリをシミュレートしたノイズを付加し､レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM] レコードの回転数	33 1/3, 45, 78
b	Flutter 変調の深さ	0...100 →
c	Noise Density ノイズの密度	0...100
	Noise Tone ノイズの音質	0...100
d	Noise Level ノイズの音量	0...100 D-mod
	Src ノイズの音量のモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt ノイズの音量のモジュレーション量	− 100... + 100
e	Click Level クリック･ノイズの音量	0...100 →, D-mod
	Src クリック･ノイズの音量のモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt クリック･ノイズの音量のモジュレーション量	− 100... + 100
f	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] イコライザーのゲイン	− 18.0.. + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

b: Flutter
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

e: Click Level
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック･ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

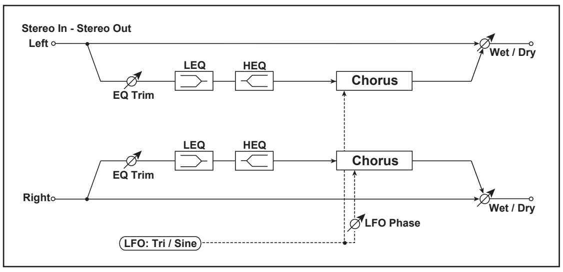
Pitch/Phase Mod.

ピッチ / フェイズ･モジュレーション系エフェクト

016: Chorus

(Stereo Chorus)

入力信号のディレイ･タイムをゆらすことによって､音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです｡2 バンドのイコライザーによって､エフェクト音を好みの音質にすることができます｡左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



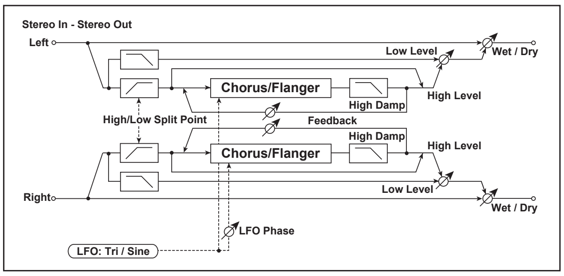
a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 → Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 // テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ･タイム	0.0...50.0msec →
f	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ･タイム	0.0...50.0msec →
g	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	− 100... + 100
h	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	− 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	− 15.0... + 15.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	− Wet... − 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]
左右のディレイ･タイムを別々に設定できるので､ステレオ感をコントロールすることができます。

017: Harm.Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 → Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, ♩, ♩3, ♩., 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Pre Delay [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	− 100... + 100
g	High/Low Split Point 低域 / 高域を分割する周波数	1...100 →
h	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	− 100... + 100 →
	High Damp [%] コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
i	Low Level 低域の出力レベル	0...100
	High Level 高域(コーラス)の出力レベル	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

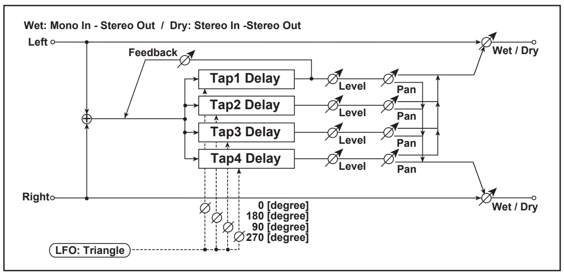
g: High/Low Split Point
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

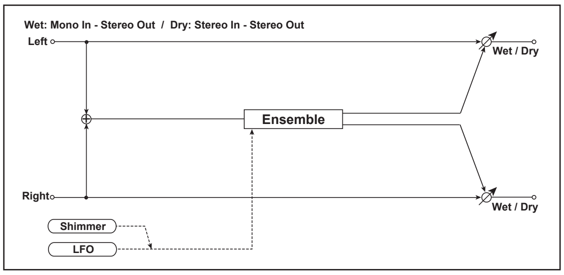
LFO 位相の異なる 4 個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1 (000) [msec] タップ 1(LFO 位相 =0 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 1 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 1 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 1 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
c	Tap2 (180) [msec] タップ 2(LFO 位相 =180 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 2 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 2 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 2 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
d	Tap3 (090) [msec] タップ 3(LFO 位相 =90 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 3 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 3 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 3 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
e	Tap4 (270) [msec] タップ 4(LFO 位相 =270 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 4 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 4 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 4 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap1 Feedback タップ 1 のフィードバック量	− 100... + 100 D-mod
	Src タップ 1 のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ 1 のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

019: Ensemble

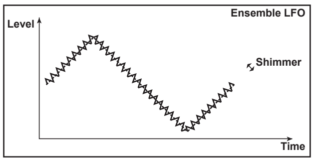
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed LFO スピード	1...100 D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 100... + 100
b	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
c	Shimmer LFO 波形のゆらぎの量	0...100 →
d	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

c: Shimmer

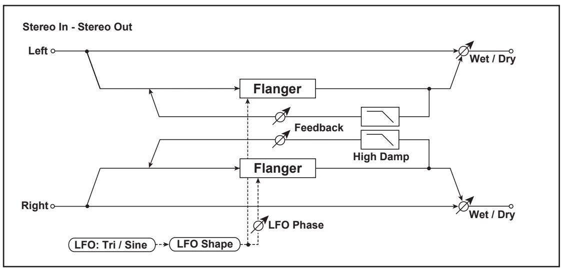
LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



020: Flanger

(Stereo Flanger)

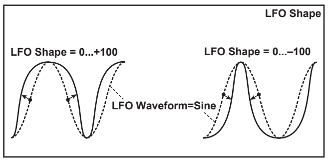
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	– 100... + 100 →
c	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	– 180... + 180 → Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100
g	Feedback フィードバック量	– 100... + 100 →
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% →
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	– Wet... – 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

b: LFO Shape

LFO 波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, h: Wet/Dry

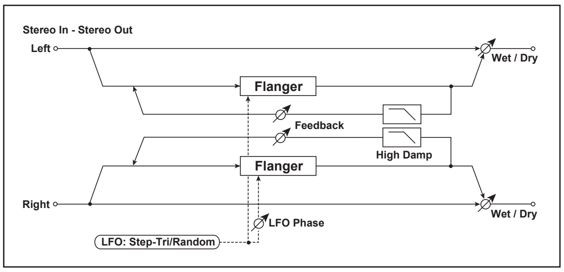
"Feedback" が+の値と−の値では、ピークの出かたが変わります。"Feedback" が+の値のときには "Wet/Dry" も+の値に、"Feedback" が−の値のときには "Wet/Dry" も−の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

g: High Damp [%]
フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

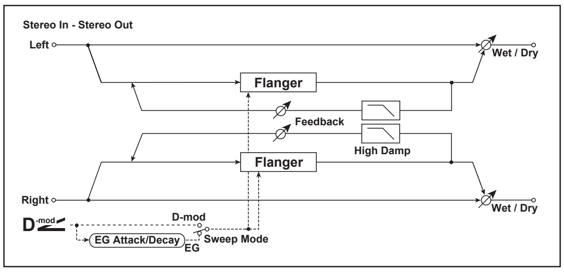


a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Random → Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 → Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:010, D-mod
	Src LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz → Fx:010, D-mod
	Amt LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	− 50.00... + 50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009, 010
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
g	Step Base Note LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:010, Sync
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 → Fx:010
h	Depth LFO 変調の深さ	0...100
i	Feedback フィードバック量	− 100... + 100 → Fx:020
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% → Fx:020
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	− Wet... − 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, 020, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

022: Envel.Flang

(Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec → Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec → Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec → Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec → Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod → , D-mod
	Src Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
d	EG Attack EG のアタック・スピード	1...100 →
	EG Decay EG のディケイ・スピード	1...100 →
e	Feedback フィードバック量	− 100... + 100 → Fx:020
f	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% → Fx:020
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	− Wet... − 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, 020, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

c: Sweep Mode, c: Src
フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を **EG** にすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。
“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gate などにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode” を **D-mod** にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

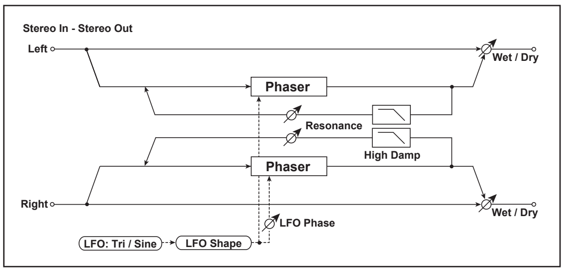
MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

d: EG Attack, d: EG Decay
このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

023: Phaser

(Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック·ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ·タイプで、左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	– 100... + 100 → Fx:020
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	– 180... + 180 → Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Manual 効果のかかる周波数	0...100
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
g	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 →
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% →
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	– Wet... – 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, D-mod
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

g: Resonance, h: Wet/Dry

“Resonance” が＋の値と－の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance” が＋の値のときには “Wet/Dry” も＋の値に、“Resonance” が－の値のときには “Wet/Dry” も－の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

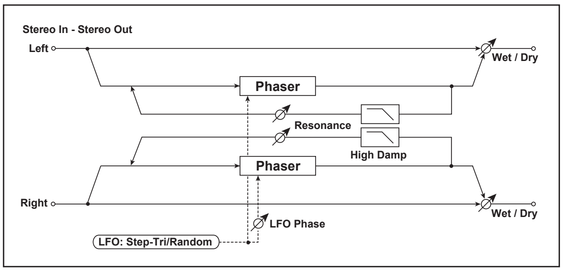
g: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

024: RandomPhser

(Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ·タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

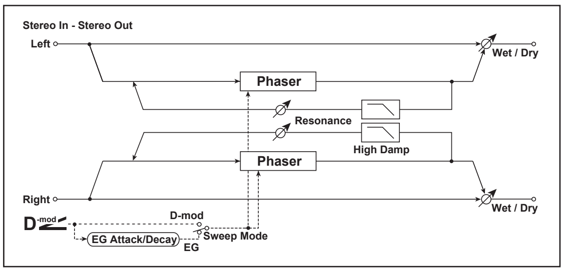


a	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Step-Sin, Random → Fx:010
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	– 180... + 180 → Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:010, D-mod
	Src LFO スピード、ステップ·スピード共通のモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ·スピード	0.05...50.00Hz → Fx:010, D-mod
	Amt LFO ステップ·スピードのモジュレーション量	– 50.00... + 50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009, 010
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
f	Step Base Note LFO ステップ·スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:010, Sync
	Times LFO ステップ·スピードを指定する音符の数	x1...x32 → Fx:010
g	Manual 効果のかかる周波数	0...100
h	Depth LFO 変調の深さ	0...100
i	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 → Fx:023
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% → Fx:023
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	– Wet... – 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, 023, D-mod
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

025: Envel.Phser

(Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

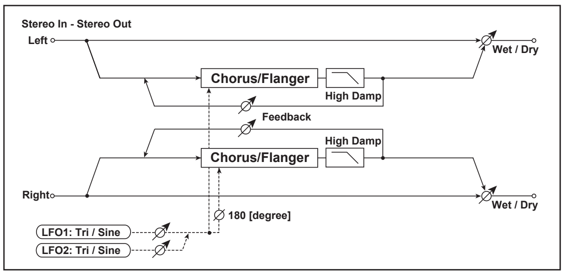


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 →Fx:009
a	L Manu Top (L Manual Top) 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 →Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 →Fx:009
b	R Manu Top (R Manual Top) 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 →Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod →Fx:022, D-mod
c	Src Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	EG Attack EG のアタック・スピード	1...100 →Fx:022
d	EG Decay EG のディケイ・スピード	1...100 →Fx:022
e	Resonance レゾナンス量	−100...+100 →Fx:023
f	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% →Fx:023
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	−Wet...−1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, 023, D-mod
g	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	−100...+100

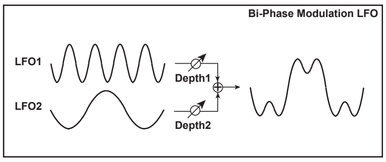
026: BiphaseMod.

(Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気のモジュレーションが可能です。



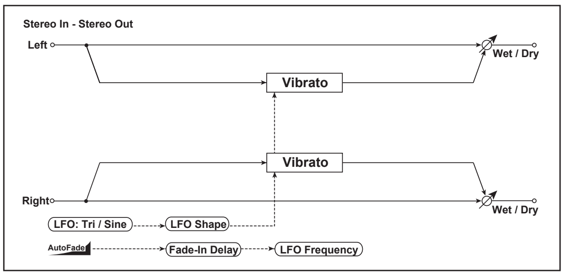
a	LFO1 Waveform LFO1 波形	Triangle, Sine
a	LFO2 Waveform LFO2 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw 左右の LFO の位相差の切り替え	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] LFO1 スピード	0.02...30.00Hz D-mod
c	Src LFO1､2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Amt LFO1 スピードのモジュレーション量	−30.00...+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] LFO2 スピード	0.02...30.00Hz D-mod
d	Amt LFO2 スピードのモジュレーション量	−30.00...+30.00
e	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100 D-mod
e	Src LFO1､2 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt LFO1 変調の深さのモジュレーション量	−100...+100
f	Depth2 LFO2 変調の深さ	0...100 D-mod
f	Amt LFO2 変調の深さのモジュレーション量	−100...+100
g	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec →Fx:016
h	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec →Fx:016
i	Feedback フィードバック量	−100...+100 →Fx:017
i	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	−Wet...−1:99, Dry, 1:99...Wet →Fx:010, D-mod
j	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	−100...+100



027: Vibrato

(Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo → , D-mod
	Fade-In Rate フェード・インのスピード	1...100 →
b	Fade-In Delay [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec →
c	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	− 100... + 100 → Fx:020
d	LFO Frequency Mod LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE →
e	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
g	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	− 100... + 100
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate, b: Fade-In Delay [msec]

“LFO Frequency Mod” を **AUTOFADE** にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“BPM/MIDI Sync” を **On** にすると、使用できません。

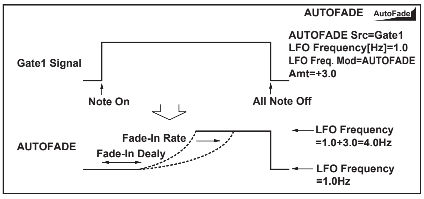
“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例。

“AUTOFADE Src” **Gate1**, “LFO Frequency [Hz]” **1.0**

“LFO Frequency Mod” **AUTOFADE**, “Amt” **3.0**

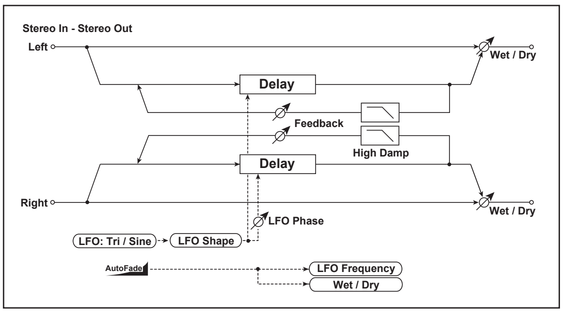
MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64 以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりをコントロールすることができます。

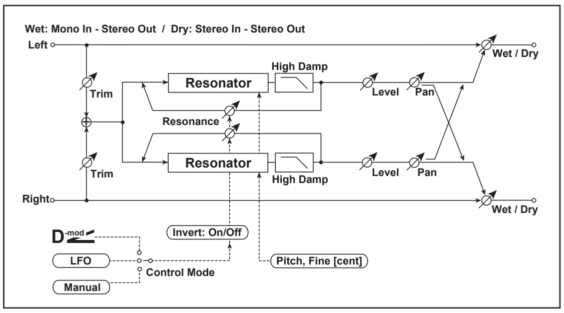


a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo → Fx:027, D-mod
	Rate フェード・インのスピード	1...100 → Fx:027
	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec → Fx:027
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	− 100... + 100 → Fx:020
c	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 → Fx:010
d	LFO Frequency Mod LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE → Fx:027
e	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
f	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec
	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec
g	Depth LFO 変調の深さ	0...200
h	Feedback フィードバック量	− 100... + 100 → Fx:020
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% → Fx:020
i	Wet/Dry Mod エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE → Fx:027

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	– Wet... – 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, 020, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

029: 2Voice Res

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2 つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode 共振の強さのコントロールの切り替え	Manual, LFO, D-mod → , D-mod
	LFO/D-mod Invert LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転	Off, On →
b	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	D-mod Src 共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Mod. Depth LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	– 100... + 100
	Trim レゾネーターへの入力レベル	0...100
d	Voice1: Pitch ボイス 1 の共振する音程	C0...B8
	Fine [cent] ボイス 1 の共振する音程の微調整	– 50... + 50
e	Voice1: Resonance Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ	– 100... + 100 →
	High Damp [%] ボイス 1 の共振音の高域減衰量	0...100% →
f	Voice1: Level ボイス 1 の出力レベル	0...100
	Pan ボイス 1 の定位	L6...R6
g	Voice2: Pitch ボイス 2 の共振する音程	C0...B8
	Fine [cent] ボイス 2 の共振する音程の微調整	– 50... + 50
h	Voice2: Resonance Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ	– 100... + 100 →
	High Damp [%] ボイス 2 の共振音の高域減衰量	0...100% →
i	Voice2: Level ボイス 2 の出力レベル	0...100
	Pan ボイス 2 の定位	L6...R6
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“Control Mode” が **Manual** のときは、“Resonance” で共振の強さを設定します。“Resonance” が－の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode” を **LFO** にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では＋の値と－の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode” を **D-mod** にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを **JS X** または **Ribbon** にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode” を **LFO** または **D-mod** にすると、コントロールの位相をボイス 1 と 2 とで反転させます。ボイス 1 で設定した音程（レゾナンスが＋の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスが－の値）で共振します。

d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]

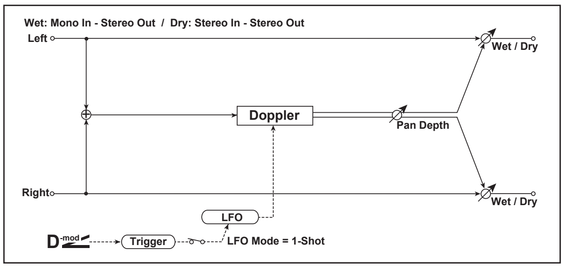
共振する音程を音名で指定します。“Fine” でセント単位で微調整できます。

e: High Damp [%], h: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

030: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode LFO の動作モードの切り替え	Loop, 1-Shot → , D-mod
	Src LFO Mode=1-Shot 時に LFO をスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
b	LFO Sync LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし / ありの切り替え	Off, On →
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	16分音符, 8分3連符, 8分音符, 4分3連符, 4分音符, 2分3連符, 2分音符, 全音符 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Pitch Depth 通りすぎるときのピッチの変化量	0...100 → , D-mod
	Src ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ピッチの変化量のモジュレーション量	– 100... + 100

f	Pan Depth 通りすぎるときの定位の変化量	− 100... + 100 →, D-mod
	Src 定位の変化量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 定位の変化量のモジュレーション量	− 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

"LFO Mode" は、LFO の動作モードを切り替えます。"LFO Mode" を **Loop**にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき "LFO Sync" が **On** ならば "Src" で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに LFO がリセットされます。

"LFO Mode" を**1-Shot**にすると、"Src" で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに 1 度だけドップラー効果がかかります。このとき、"Src" の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないので注意してください。

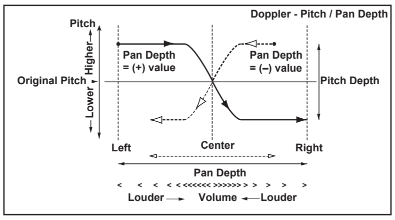
MIDI "Src" で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、"Pitch Depth" ではこのときのピッチの変化量を設定します。

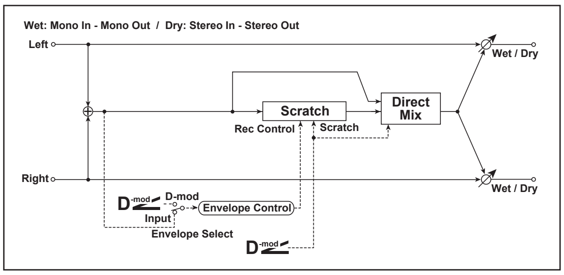
f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、−の値では右から左へ移動します。



031: Scratch

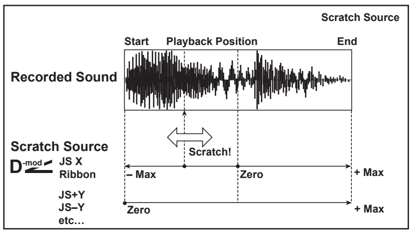
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo →, D-mod
b	Response Scratch Source に対する反応の速さ	0...100 →
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input →, D-mod
	Src Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
d	Threshold Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル	0...100 →
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 →
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade →
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Scratch Source, b: Response

"Scratch Source" では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所(Playback Position)に対応しています。"Response" はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

"Envelope Select" を **D-mod** にすると、"Src" で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

"Envelope Select" を **Input** にすると、入力信号が "Threshold" レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大1365msecで、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1 音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

Always On では常にダイレクト音を出力、**Always Off** では出力しません。**Cross Fade** に設定しておくと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには "Wet/Dry" を **Wet** にしておきます。

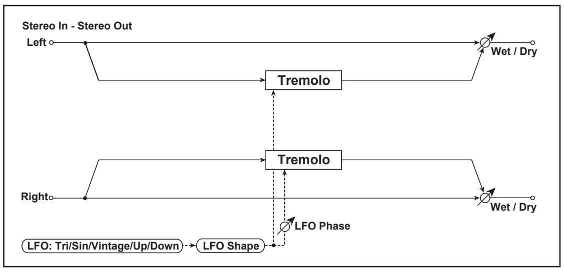
Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

032: Tremolo

(Stereo Tremolo)

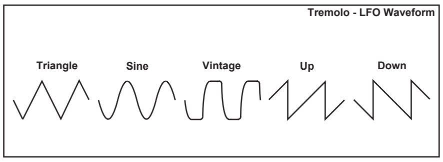
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down →
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	– 100... + 100 → Fx:020
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	– 180... + 180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3., ♩., 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。**Vintage** は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulation と組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音が得られます。



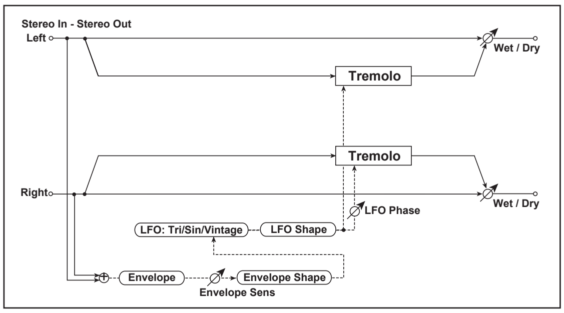
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

033: EnvelTremol

(Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさでコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



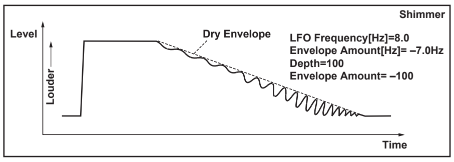
a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 入力信号のエンベロープの感度	0...100
	Envelope Shape 入力信号のエンベロープのカーブ	– 100... + 100
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine, Vintage
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	– 100... + 100 → Fx:020
c	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	– 180... + 180 → Fx:032
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz →
	Envelope Amount [Hz] 入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量	– 20.00... + 20.00Hz →
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 →
	Envelope Amount 入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	– 100... + 100 →
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz], e: Depth, e: Envelope Amount

エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFO スピードは、"LFO Frequency" の値に "Envelope Amount" ×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、"Depth" の値に "Envelope Amount" ×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

- 入力が最大のとき 1.0Hz、"Depth" が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、"Depth" が **100** になる場合の設定例。

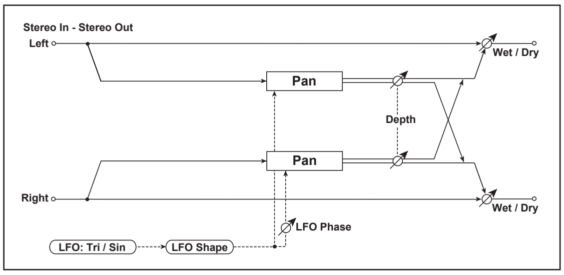
"LFO Frequency [Hz]" **8.0**, "Envelope Amount [Hz]" **– 7.0**
"Depth" **100**, "Envelope Amount" **– 100**



034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけ合ったりする効果が得られます。



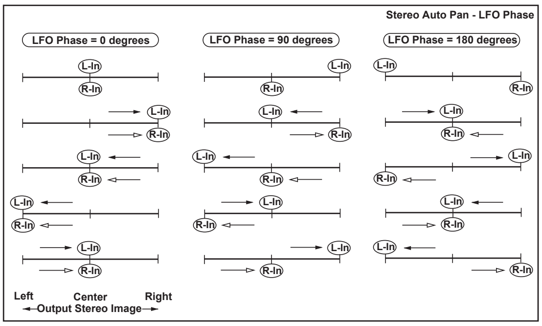
a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	− 100... + 100 →
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 →
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♬, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src 変調の深さのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	− 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

b: LFO Phase [degree]

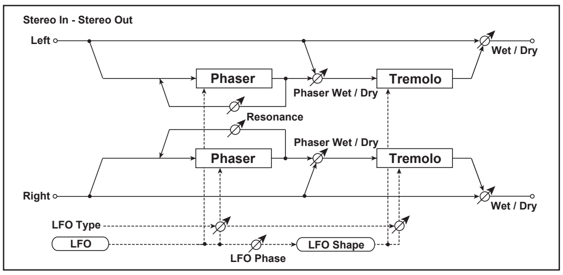
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけ合いながら動き回ります。+ 180 または− 180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



035: Phaser/Trem

(Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ･タイプのフェイザーとトレモロの LFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック･ピアノなどに向いています。



a	Type: トレモロとフェイザーの LFO タイプ	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR →
	LFO Phase [degree] トレモロとフェイザーの LFO の位相差	− 180... + 180 →
b	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	− 20.00... + 20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♬, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
d	Phaser Manual フェイザーのかかる周波数	0...100
	Resonance フェイザーのレゾナンス量	− 100... + 100
e	Phaser Depth フェイザーを変調する深さ	0...100 D-mod
	Src フェイザーを変調する深さのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	− 100... + 100
f	Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	− Wet... − 2:98, Dry, 2:98...Wet →
g	Tremolo Shape トレモロの LFO を変形させる割合	− 100... + 100 → Fx:020
h	Tremolo Depth トレモロを変調する深さ	0...100 D-mod
	Src トレモロを変調する深さのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt トレモロを変調する深さのモジュレーション量	− 100... + 100
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet → , D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: Type, a: LFO Phase [degree]

“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェ

イザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

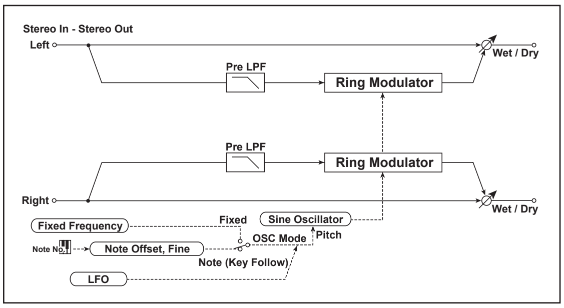
f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry

“Phaser Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “Wet/Dry” は、フェイザー＋トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

036: RingModulat

(Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	Pre LPF	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	0...100 →
b	OSC Mode	オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え	Fixed, Note (Key Follow) →
c	Fixed Frequency [Hz]	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	0...12.00kHz →, D mod
	Src	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	−12.00...＋12.00kHz
d	Note Offset	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	−48...＋48 →
	Note Fine	オシレーター周波数の微調整	−100...＋100 →
e	LFO Frequency [Hz]	オシレーター周波数を変調する LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D mod
	Src	LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt	LFO スピードのモジュレーション量	−20.00...＋20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note	LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅝 → Fx:009
	Times	LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
g	LFO Depth	オシレーター周波数の LFO 変調の深さ	0...100 D mod
	Src	変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt	変調の深さのモジュレーション量	−100...＋100
h	Wet/Dry	エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D mod
	Src	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt	エフェクト・バランスのモジュレーション量	−100...＋100

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

c: Fixed Frequency [Hz]

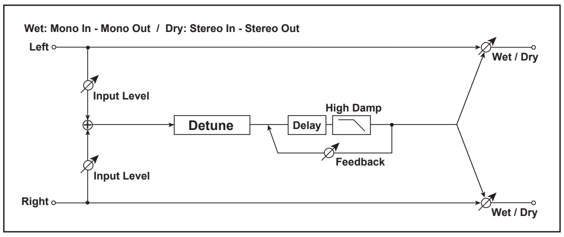
“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: Note Fine

“OSC Mode が” **Note (Key Follow)** 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

037: Detune

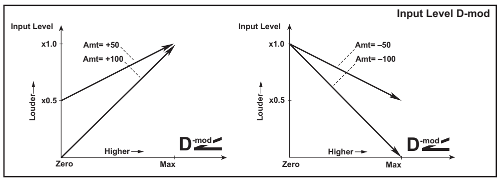
入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	– 100... + 100cent D-mod
	Src ピッチ差のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ピッチ差のモジュレーション量	– 100... + 100cent
b	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec
c	Feedback フィードバック量	– 100... + 100
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
d	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	– 100... + 100 → ,D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

d: Input Level Dmod [%], d: Src

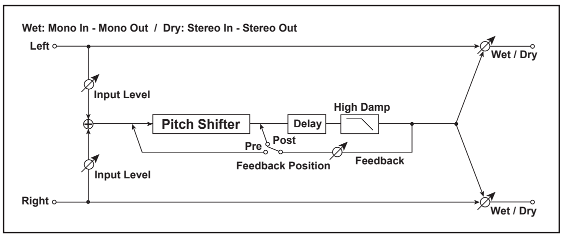
入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



038: PitchShift

(Pitch Shifter)

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast →
b	Pitch Shift [1/2tone] 半音単位でのピッチシフト量	– 24... + 24 → ,D-mod
	Src ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	– 24... + 24 →
c	Fine [cent] セント単位でのピッチシフト量	– 100... + 100cent → ,D-mod
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	– 100... + 100cent →
d	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec
e	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post →
f	Feedback フィードバック量	– 100... + 100 →
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	– 100... + 100 → Fx:037,D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo → Fx:037
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。**Slow** では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。**Medium** はその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt

ピッチシフト量は、"Pitch Shift" の値+ "Fine" の値になります。モジュレーション量も、c: "Amt" の値+ d: "Amt" の値になります。
モジュレーション・ソースは "Pitch Shift" と "Fine" 共通です。

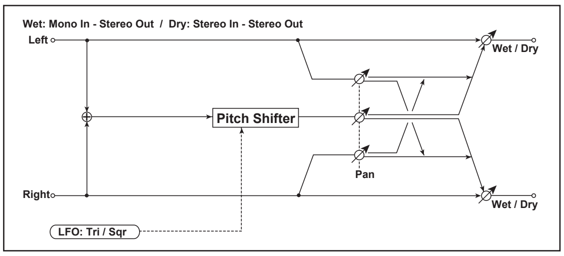
e: Feedback Position, f: Feedback

"Feedback Position" を **Pre** にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、"Feedback" の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。
"Feedback Position" を **Post** にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、"Feedback" の値を上げるとピッチシフトのかかった音がそのまま繰り返されます。

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

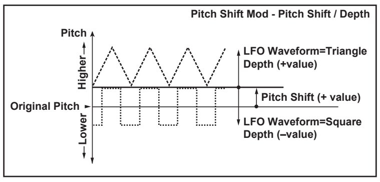
デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	– 100... + 100cent →
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz → Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	– 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On → Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, ♪, ♪3, ♩, ♩3, ♩., 𝅝 → Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:009
e	Depth ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	– 100... + 100 →, D-mod
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	– 100... + 100
f	Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け	L, 1:99...99:1, R →
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet →, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



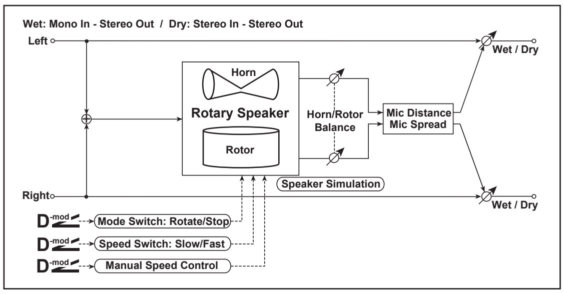
f: Pan, g: Wet/Dry

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が **Wet** の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力されます。

040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch スピーカーの回転 / ストップの切り替え	Rotate, Stop D-mod
	Src 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Sw 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment →
b	Speed Switch スピーカーの回転速度スロー/ ファーストの切り替え	Slow, Fast D-mod
	Src スロー/ ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Sw スロー/ ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment →
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off...Tempo →, D-mod
d	Horn Acceleration 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100 →
	Horn Ratio 高音側ホーンの回転速度の調節　1.00 で標準　Stop では停止	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Acceleration 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100 →
	Rotor Ratio 低音側ローターの回転速度の調節　1.00 で標準　Stop では停止	Stop, 0.50...2.00
f	Horn/Rotor Balance 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rotor, 1...99, Horn
g	Mic Distance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100 →
	Mic Spread 左右のマイクロフォンの角度	0...100 →
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Sw

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Sw” を **Toggle** にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。

一方、“Sw” を **Moment** にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Sw

モジュレーション･ソースによるスロー/ ファーストの切り替え方を選択します。

“Sw” を **Toggle** にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション･ソースの値が 64 を超えるたびにスロー/ ファーストが切り替わります。

一方、“Sw” を **Moment** にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション･ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

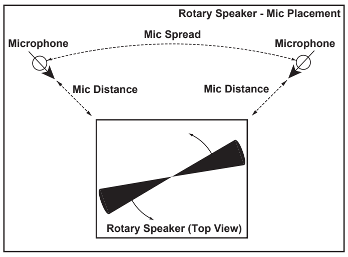
スピーカーの回転スピードをスロー/ ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション･ソースを選択します。必要のないときは **Off** に設定しておきます。

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

実際のロータリー･スピーカーではスロー/ ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance, g: Mic Spread

ステレオでのマイク･セッティングのシミュレーションです。



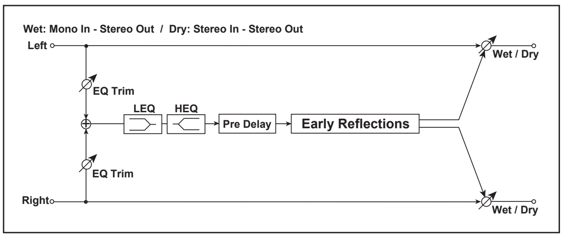
ER/Delay

アーリー･リフレクション、ディレイ系エフェクト

041: Early Refl

(Early Reflections)

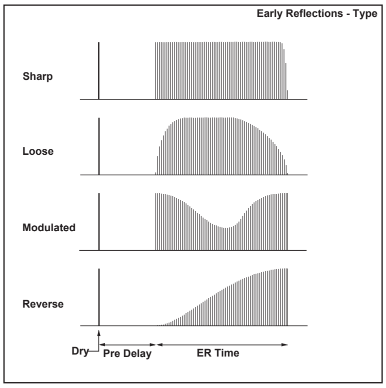
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを 4 種類の中から選択できます。



a	Type 初期反射音の減衰のカーブ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse →
b	ER Time [msec] 初期反射音の長さ	10...800msec
c	Pre Delay [msec] 原音から最初の初期反射音までの時間	0...200msec
d	EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	－15.0...＋15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	－15.0...＋15.0dB
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	－100...＋100

a: Type

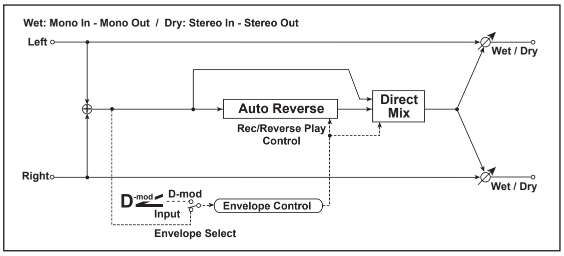
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



042: AutoReverse

(Auto Reverse)

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi →
b	Reverse Time [msec] リバース再生時間の上限	20...1320msec →
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input → , D-mod
	Src Envelope Select=D-mod 時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo →
d	Threshold Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル	0...100 →
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 → FX:031
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade → FX:031
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

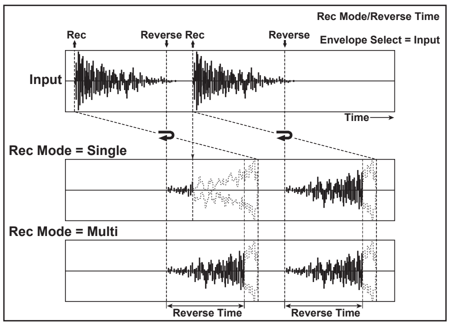
a: Rec Mode, b: Reverse Time

“Rec Mode” を **Single** にすると、“Reverse Time” は最大 1320msec まで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode” を **Multi** にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし “Reverse Time” は最大 660msec に制限されます。

フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは “Rec Mode” を **Single** に、1 音だけ録音するようなときは “Rec Mode” を **Multi** にするとよいでしょう。

“Reverse Time” ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1 音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには “Reverse Time” を短めに設定します。



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

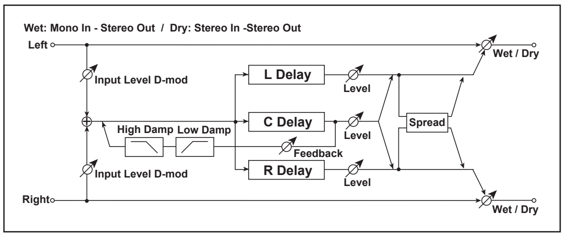
“Envelope Select” を **D-mod** にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を **Input** にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

043: L/C/R Delay

3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec] タップ L のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ L の出力レベル	0...50
b	C Delay Time [msec] タップ C のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ C の出力レベル	0...50
c	R Delay Time [msec] タップ R のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ R の出力レベル	0...50
d	Feedback (C Delay) タップ C のフィードバック量	– 100... + 100 D-mod
	Src タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	– 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% →
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% →
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	– 100... + 100 → FX:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo → FX:037
g	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 →
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

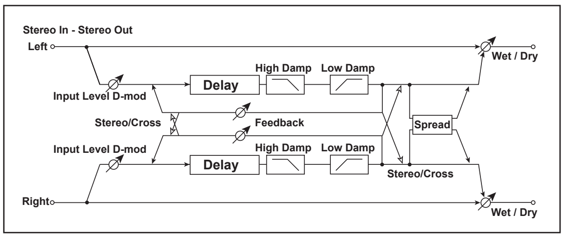
g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。**50** で最大に広がり、**0** では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

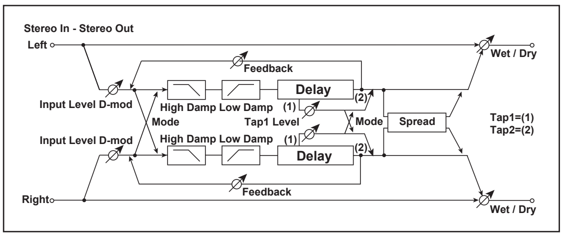


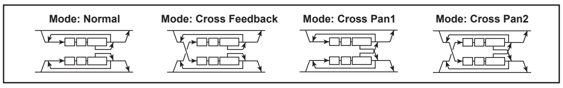
a	Stereo/Cross　Stereo, Cross ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
b	L Delay Time [msec]　0.0...680.0msec 左チャンネルのディレイ・タイム
c	R Delay Time [msec]　0.0...680.0msec 右チャンネルのディレイ・タイム
d	L Feedback　– 100... + 100 左チャンネルのフィードバック量　D-mod
	Src　Off...Tempo フィードバック量のモジュレーション・ソース
	Amt L　– 100... + 100 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
e	R Feedback　– 100... + 100 右チャンネルのフィードバック量　D-mod
	Amt R　– 100... + 100 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
f	High Damp [%]　0...100% 高域の減衰量　→ Fx:043
g	Low Damp [%]　0...100% 低域の減衰量　→ Fx:043
h	Input Level Dmod [%]　– 100... + 100 入力レベルのモジュレーション量　→ Fx:037, D-mod
	Src　Off...Tempo 入力レベルのモジュレーション・ソース　→ Fx:037
i	Spread　– 50... + 50 エフェクト音の定位する幅　→ Fx:043
j	Wet/Dry　Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス　D-mod
	Src　Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt　– 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

045: M.Tap Delay

(Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ 2 タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。





a	Mode　Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 左右のディレイの接続の切り替え　→
b	Tap1 Time [msec]　0.0...680.0msec タップ 1 のディレイ・タイム
c	Tap2 Time [msec]　0.0...680.0msec タップ 2 のディレイ・タイム
d	Tap1 Level　0...100 タップ 1 の出力レベル　→
e	Feedback（Tap2）　– 100... + 100 タップ 2 のフィードバック量　D-mod
	Src　Off...Tempo タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース
	Amt　– 100... + 100 タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量
f	High Damp [%]　0...100% 高域の減衰量　→ Fx:043
g	Low Damp [%]　0...100% 低域の減衰量　→ Fx:043
h	Input Level Dmod [%]　– 100... + 100 入力レベルのモジュレーション量　→ Fx:037, D-mod
	Src　Off...Tempo 入力レベルのモジュレーション・ソース　→ Fx:037
i	Spread　– 100... + 100 エフェクト音の定位する幅　→ Fx:043, D-mod
	Src　Off...Tempo エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース
	Amt　– 100... + 100 エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量
j	Wet/Dry　Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス　D-mod
	Src　Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt　– 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Mode

左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を現すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

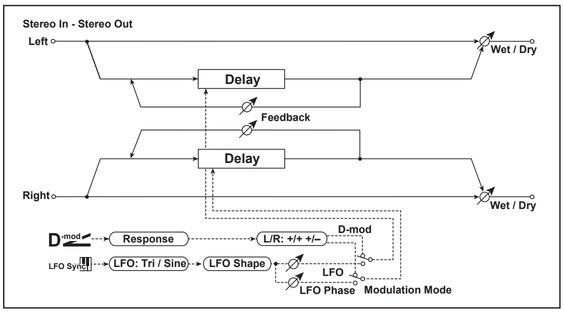
d: Tap1 Level

タップ 1 の出力レベルを設定します。タップ 2 との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

046: Modul.Delay

(Stereo Modulation Delay)

ディレイ･タイムを LFO でスイープさせることができるステレオ･ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション･ソースでディレイ･タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode LFO モジュレーション / モジュレーション･ソースによるコントロールの切り替え	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation モジュレーション･ソースによるコントロールの左右の反転	L/R: + / + , L/R: + / – → , D-mod
	Src ディレイ･タイムをコントロールするモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Response モジュレーション･ソースに対する反応の速さ	0...30
c	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	– 100... + 100 → Fx:020
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync LFO リセットのオン / オフ	Off, On → , D-mod
	Src LFO をリセットさせるモジュレーション･ソース	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degree] 左チャンネルの LFO リセット時の位相	– 180... + 180 →
	R LFO Phase [degree] 右チャンネルの LFO リセット時の位相	– 180... + 180 →
g	L Depth 左チャンネルの LFO 変調の深さ	0...200
	R Depth 右チャンネルの LFO 変調の深さ	0...200
h	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ･タイム	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ･タイム	0.0...500.0
i	L Feedback 左チャンネルのディレイのフィードバック量	– 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのディレイのフィードバック量	– 100... + 100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	– Wet... – 1:99, Dry, 1:99...Wet → Fx:010, D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

b: D-mod Modulation

モジュレーション･ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src,
f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

モジュレーション･ソースを受けて LFO をリセットさせることができます。

“Src” で LFO をリセットさせるモジュレーション･ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

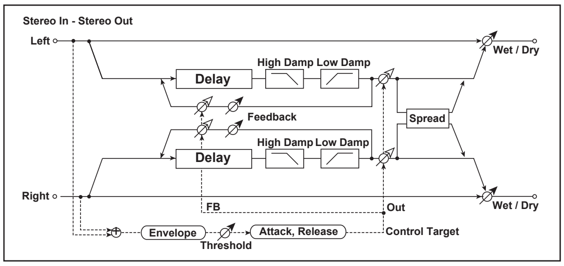
“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右の LFO のリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション･ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、LFO は “L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

047: Dynam.Delay

(Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ･ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング･ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target レベル･コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え	None, Out, FB →
	Polarity レベル･コントロールの反転	+ , – →
b	Threshold 効果のかかるレベル	0...100 →
	Offset レベル･コントロールのオフセット	0...100 →
c	Attack レベル･コントロールのアタックタイム	1...100 →
d	Release レベル･コントロールのリリース･タイム	1...100 →
e	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ･タイム	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ･タイム	0.0...680.0msec
g	Feedback フィードバック量	– 100... + 100
h	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% → Fx:043
i	Spread エフェクト音の定位する幅	– 100... + 100 → Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: Control Target

レベル･コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト･バランス)/ フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

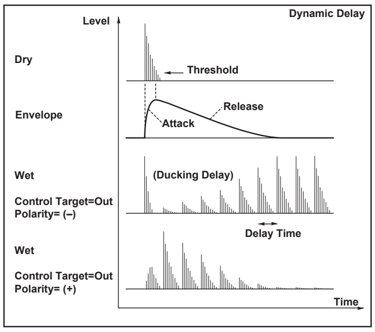
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

“Offset” ではレベル･コントロールがかからないときの “Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Out のとき “Wet/Dry” の値、“Control Target” が FB のとき “Feedback” の値です。

“Polarity” が**+の場合** “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。

“Polarity” が**−の場合**、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値になります。

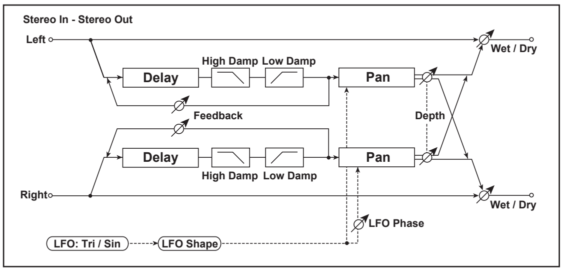
“Attack”、“Release” では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



048: AutoPan Dly

(Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

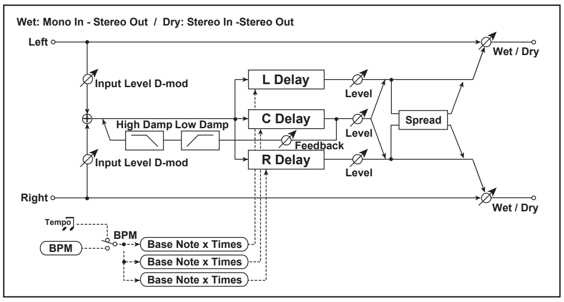


a	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	− 100... + 100
b	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	− 100... + 100
c	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% → Fx:043
d	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	− 100... + 100 → Fx:020
e	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	− 180... + 180 → Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] パンニング・スピード	0.02...20.00Hz
g	Panning Depth パンニング幅	0...100 D-mod
	Src パンニング幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt パンニング幅のモジュレーション量	− 100... + 100
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

049: LCR BPM Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。

Note: 極端な値に設定すると、同期が外れることがあります。



a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 →, Sync
b	L Delay Base Note タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 →, Sync
	Times タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 →
	Level タップ L の出力レベル	0...50
c	C Delay Base Note タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 →, Sync
	Times タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 →
	Level タップ C の出力レベル	0...50
d	R Delay Base Note タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 →, Sync
	Times タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 →
	Level タップ R の出力レベル	0...50
e	Feedback (C Delay) タップ C のフィードバック量	− 100... + 100 D-mod
	Src タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	− 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% → Fx:043
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	− 100... + 100 → Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo → Fx:037
h	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 → Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

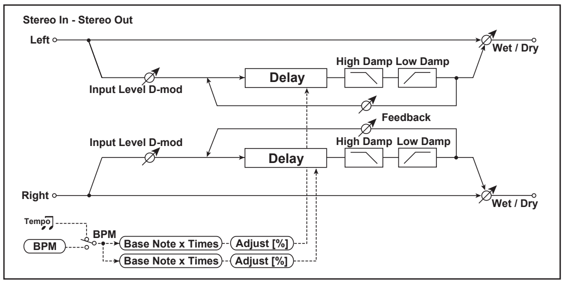
"BPM" の数値で指定したテンポ("BPM" を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ)に対して "Base Note" で選んだ音符を "Times" の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

050: BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。

Note: 極端な値に設定すると、同期が外れることがあります。

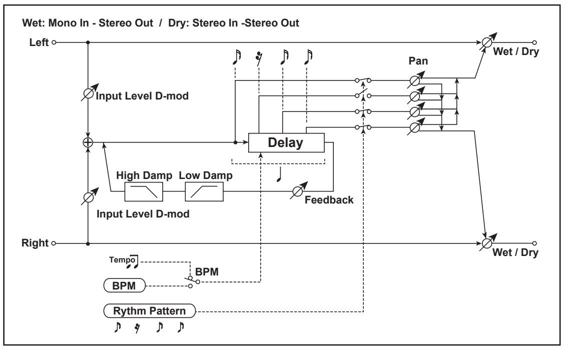


a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 → Fx:049, Sync
	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!! →
b	L Delay Base Note 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:049, Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:049
	Adjust [%] 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	− 2.50... + 2.50%
c	R Delay Base Note 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥3, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 → Fx:049, Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 → Fx:049
	Adjust [%] 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	− 2.50... + 2.50%
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	− 100... + 100 D-mod
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	− 100... + 100
e	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	− 100... + 100 D-mod
	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	− 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% → Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	− 100... + 100 → Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo → Fx:037
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

051: Seq. Delay

(Sequential Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 44...240 → Sync
b	Rhythm Pattern リズム・パターン	♪ - - - ... ♪♪♪3 → Sync
c	Tap1 Pan タップ 1 の定位	L, 1...99, R
	Tap2 Pan タップ 2 の定位	L, 1...99, R
	Tap3 Pan タップ 3 の定位	L, 1...99, R
	Tap4 Pan タップ 4 の定位	L, 1...99, R
d	Feedback フィードバック量	– 100... + 100 D-mod
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フィードバック量のモジュレーション量	– 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% → Fx:043
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	– 100... + 100 → Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo → Fx:037
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

a: BPM, b: Rhythm Pattern

"BPM" の数値で指定したテンポ("BPM" を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ)で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。"Rhythm Pattern" を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。"BPM" を MIDI としたときも "BPM" の範囲は 44 以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

052: Rev. Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

053: RevSmthHall

(Smooth Hall)

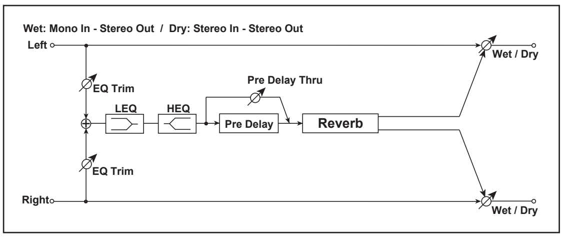
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムースな残響音が得られます。

054: RevWetPlate

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

055: RevDryPlate

乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。

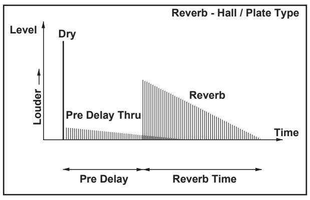


a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200msec →
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% →
c	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

"Pre Delay" では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

"Pre Delay Thru" では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

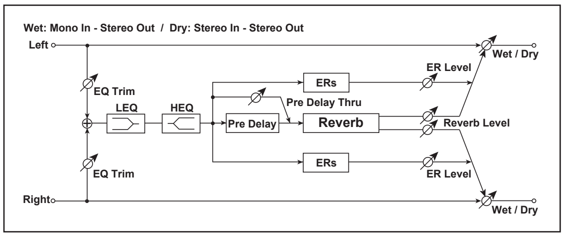


056: Rev. Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム･タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

057: R.BriteRoom

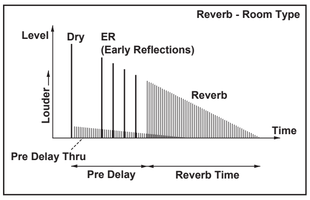
明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム･タイプのリバーブです。(→ 056: Rev. Room 参照)



a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...3.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ･タイム	0...200msec → Fx:052
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% → Fx:052
c	ER Level 初期反射音のレベル	0...100 →
d	Reverb Level リバーブ･レベル	0...100 →
e	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	− 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	− 15... + 15dB
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

c: ER Level, d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ･レベルを設定します。
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



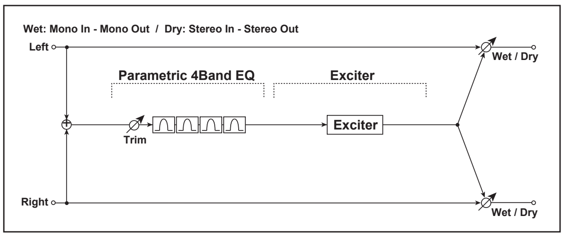
Mono-Mono Chain

モノ･エフェクトを２つシリーズ接続したエフェクト

058: Par4Eq-Exc

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

モノラル･タイプの４バンド･パラメトリック･イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

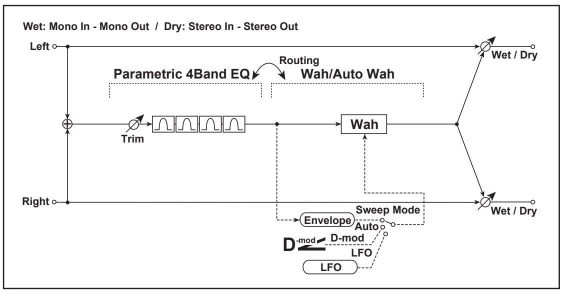


a	[E] Trim パラメトリック･イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	– 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	– 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	– 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	– 18... + 18dB
f	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 ➝Fx:011
g	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ➝Fx:011
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

059: Par4Eq-Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

モノラル･タイプの４バンド･パラメトリック･イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

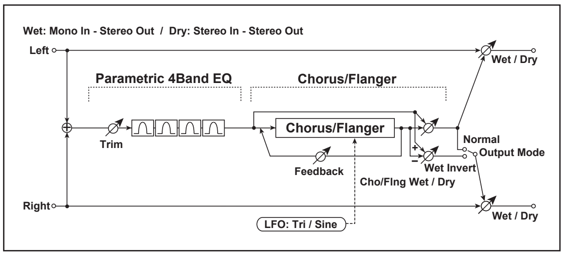


a	[E] Trim パラメトリック･イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	– 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	– 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	– 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 ➝Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	– 18... + 18dB
f	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 ➝Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 ➝Fx:009
g	[W] Sweep Mode オート･ワウ / モジュレーション･ソース /LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO ➝Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション･ソース	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	Resonance レゾナンス量（共振の強さ）	0...100
	LPF ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
i	Routing パラメトリック･イコライザーとワウの接続順序の切り替え	PEQ ➝ WAH, WAH ➝ PEQ
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

060: 4EqPhsrChFl

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

モノラル·タイプの４バンド·パラメトリック·イコライザーとコーラス／フランジャーの組み合わせです。



a	[E] Trim パラメトリック·イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	–18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] ディレイ·タイム	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
h	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	–100...+100 →Fx:020
i	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス／フランジャーのエフェクト·バランス	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode コーラス／フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert →
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	–100...+100

i: Output Mode

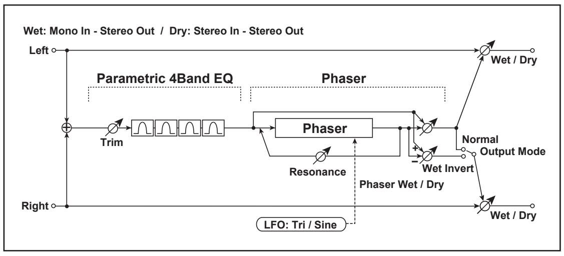
Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

061: Par4Eq-Phsr

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

モノラル·タイプの４バンド·パラメトリック·イコライザーとフェイザーの組み合わせです。

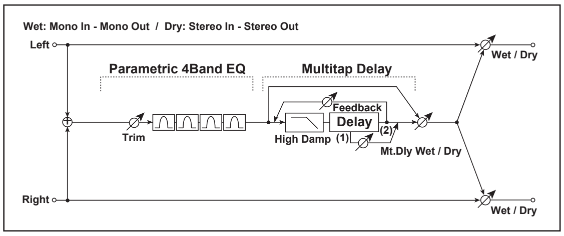


a	[E] Trim パラメトリック·イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	–18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
g	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
h	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	–100...+100 →Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト·バランス	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert →Fx:060
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	–100...+100

062: P4Eq-TapDly

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

モノラル･タイプの４バンド･パラメトリック･イコライザーとマルチタップ･ディレイの組み合わせです。

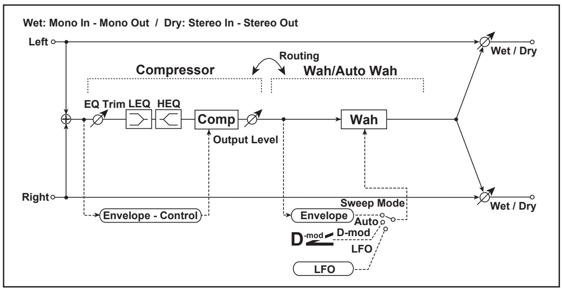


a	[E] Trim パラメトリック･イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	−18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	−18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	−18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	−18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] タップ１のディレイ･タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ１の出力レベル	0...100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] タップ２のディレイ･タイム	0...680msec
	Feedback タップ２のフィードバック量	−100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ･ディレイのエフェクト･バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% →Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	−100...+100

063: Cmp-AutoWah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

モノラル･タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

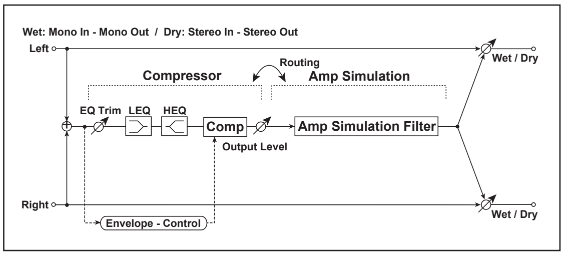


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 →Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	−15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	−15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 →Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 →Fx:009
f	[W] Sweep Mode オート･ワウ／モジュレーション･ソース／LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO →Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション･ソース	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance レゾナンス量（共振の強さ）	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン／オフ	Off, On
i	Routing コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP→WAH, WAH→CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	−100...+100

064: Cmp-AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

モノラル･タイプのコンプレッサーとアンプ･シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

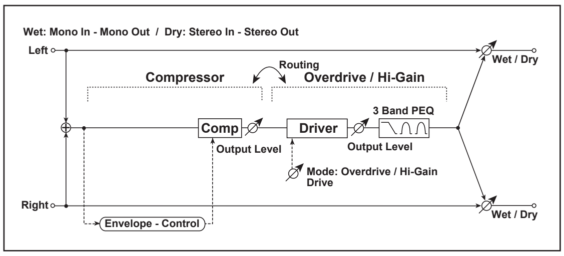


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[A] Amplifier Type ギター･アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing コンプレッサーとアンプ･シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

065: Cmp-OD/HiG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

モノラル･タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

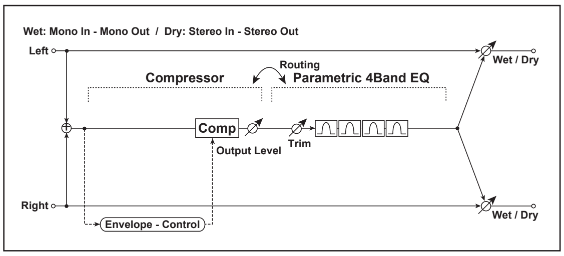


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002
c	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 → Fx:006
d	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 → Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	– 50... + 50
e	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 18... + 18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	– 18... + 18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	– 18... + 18dB
h	Routing コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

066: Cmp-Par.4Eq

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

モノラル･タイプのコンプレッサーと４バンド･パラメトリック･イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

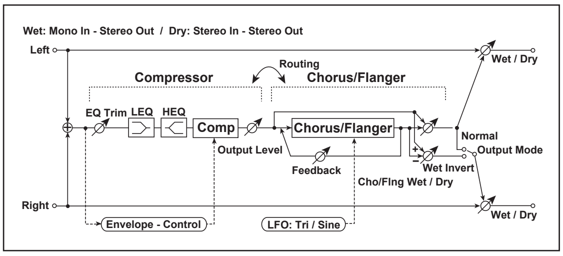


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 →Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 →Fx:002
c	[E] Trim パラメトリック･イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	–18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	–18...+18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	–18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	–18...+18dB
h	Routing コンプレッサーとパラメトリック･イコライザーの接続順序の切り替え	CMP→PEQ, PEQ→CMP
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	–100...+100

067: Cmp-ChorFlg

(Compressor – Chorus/Flanger)

モノラル･タイプのコンプレッサーとコーラス／フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100 →Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 →Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 →Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	–15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ･タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	–100...+100 →Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス／フランジャーのエフェクト･バランス	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode コーラス／フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert →
i	Routing コンプレッサーとコーラス／フランジャーの接続順序の切り替え	CMP→FLNG, FLNG→CMP →
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	–100...+100

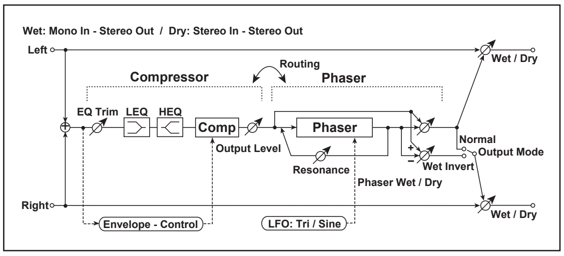
h: Output Mode, i: Routing

Wet Invert にすると、コーラス／フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。
ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス／フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。
また“Routing”を **FLNG → CMP** にすると、“Output Mode”の設定は無視され **Normal** の状態になります。

068: Cmp-Phaser

(Compressor – Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

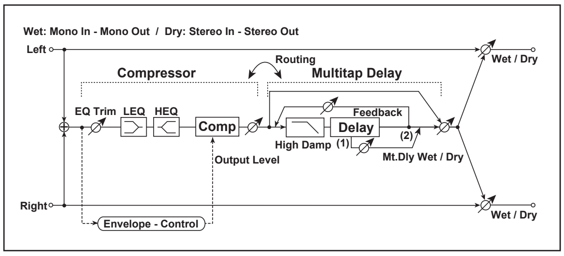


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 → Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert → Fx:067
i	Routing コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	CMP → PHS, PHS → CMP → Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

069: Cmp-MTapDly

(Compressor – Multitap Delay)

モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

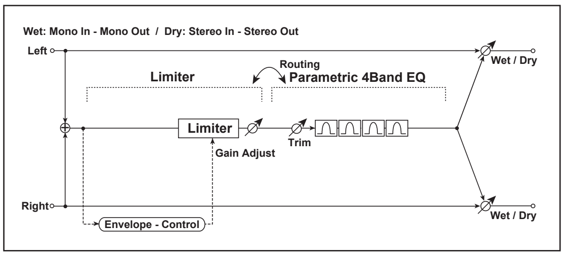


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 → Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	– 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	CMP → DLY, DLY → CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

070: Lim-Par.4Eq

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

モノラル･タイプのリミッターと４バンド･パラメトリック･イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

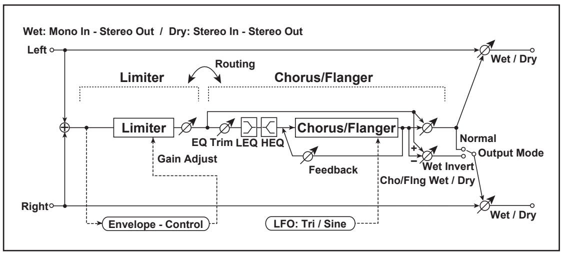


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	– 40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack アタック･タイム	1...100 →Fx:003
	Release リリース･タイム	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	– Inf, – 38... + 24dB →Fx:003
d	[E] Trim パラメトリック･イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド１の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド１の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド１のゲイン	– 18... + 18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド２の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド２の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド２のゲイン	– 18... + 18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド３の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド３の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド３のゲイン	– 18... + 18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド４の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド４の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] バンド４のゲイン	– 18... + 18dB
i	Routing リミッターとパラメトリック･イコライザーの接続順序の切り替え	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

071: Lim-ChorFlg

(Limiter – Chorus/Flanger)

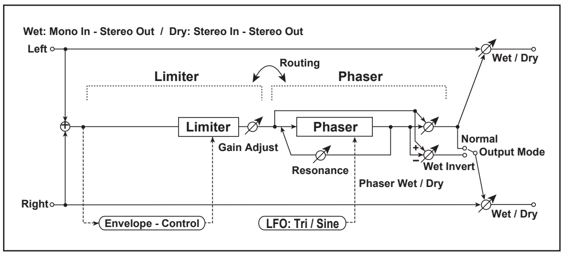
モノラル･タイプのリミッターとコーラス／フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 →Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	– 40...0dB →Fx:003
b	[L] Attack アタック･タイム	1...100 →Fx:003
	Release リリース･タイム	1...100 →Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	– Inf, – 38... + 24dB →Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ･タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	– 100...+100 →Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス／フランジャーのエフェクト･バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 020
	Output Mode コーラス／フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing リミッターとコーラス／フランジャーの接続順序の切り替え	LMT→FLNG, FLNG→LMT →Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

072: Lim-Phaser

モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

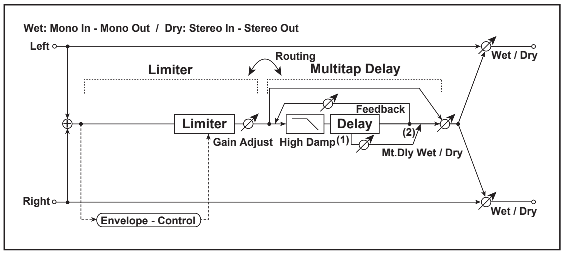


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 → Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	– 40...0dB → Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 → Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 → Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	– Inf, – 38... + 24dB → Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
f	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 → Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert → Fx:067
h	Routing リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT → PHS, PHS → LMT → Fx:067
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

073: Lim-MTapDly

(Limiter – Multitap Delay)

モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

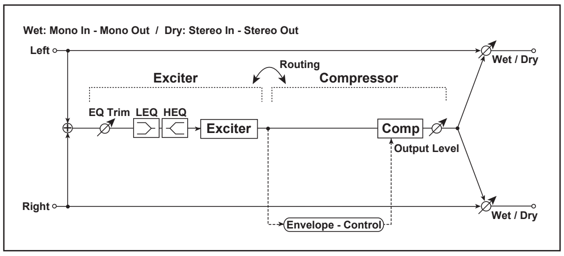


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 → Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	– 40...0dB → Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 → Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 → Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	– Inf, – 38... + 24dB → Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 → Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	– 100... + 100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
g	Routing リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT → DLY, DLY → LMT
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

074: Exc-Compr

(Exciter – Compressor)

モノラル·タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

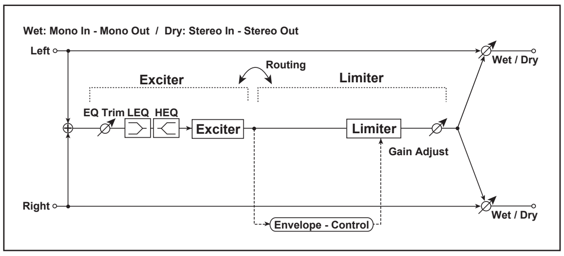


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 → Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 → Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
f	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002
g	Routing エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT → CMP, CMP → XCT
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

075: Exc-Limiter

(Exciter – Limiter)

モノラル·タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

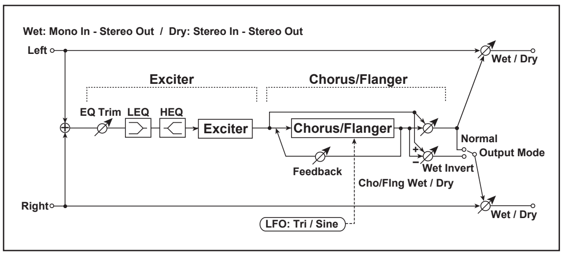


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 → Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 → Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 → Fx:003
f	[L] Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	– 40...0dB → Fx:003
g	[L] Attack アタック·タイム	1...100 → Fx:003
	Release リリース·タイム	1...100 → Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	– Inf, – 38... + 24dB → Fx:003
i	Routing エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT → LMT, LMT → XCT
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

076: Exc-ChorFlg

(Exciter – Chorus/Flanger)

モノラル·タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。

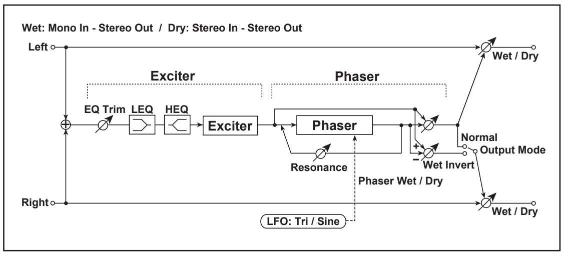


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 → Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 → Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ·タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	– 100...+100 → Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト·バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert → Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト·バランスのモジュレーション·ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト·バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

077: Exc-Phaser

(Exciter – Phaser)

モノラル･タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。

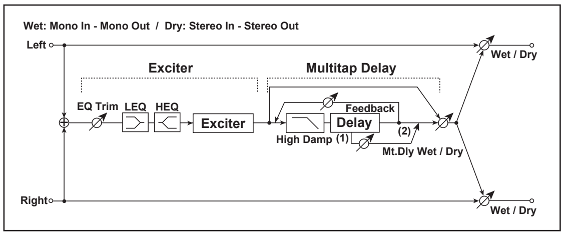


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 → Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 → Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 → Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト･バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert → Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

078: Exc-MTapDly

(Exciter – Multitap Delay)

モノラル･タイプのエキサイターとマルチタップ･ディレイの組み合わせです。

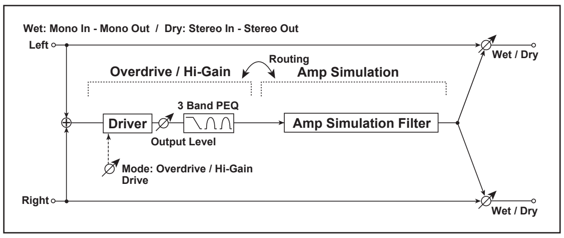


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	– 100... + 100 → Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 → Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ･タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 → Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ･タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	– 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ･ディレイのエフェクト･バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

079: OD/HG-Amp S

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

モノラル･タイプのオーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションとアンプ･シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

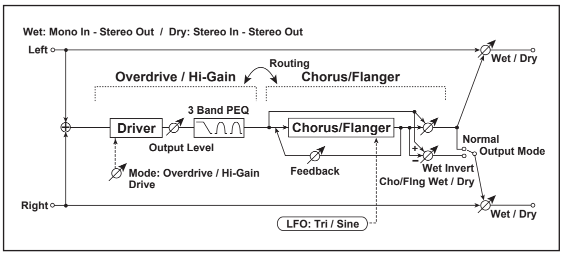


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 → Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 → Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	– 50... + 50
c	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 18... + 18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	– 18... + 18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	– 18... + 18dB
f	[A] Amplifier Type ギター･アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
g	Routing オーバードライブとアンプ･シミュレーションの接続順序の切り替え	OD → AMP, AMP → OD
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

080: OD/HG-ChoFl

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

モノラル･タイプのオーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

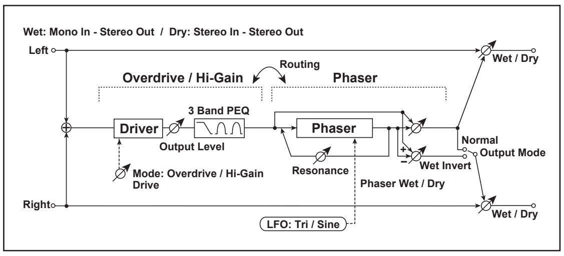


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 → Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 → Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	– 50... + 50
c	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 18... + 18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	– 18... + 18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 → Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	– 18... + 18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] ディレイ･タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	– 100...+100 → Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト･バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert → Fx:067
i	Routing オーバードライブとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	OD → FLNG, FLNG → OD → Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

081: OD/HG-Phser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

モノラル･タイプのオーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

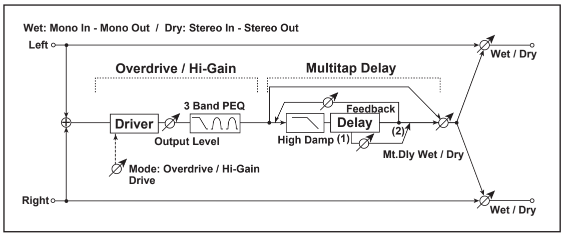


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 →Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	–18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	–100...+100 →Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト･バランス	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet →Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert →Fx:067
i	Routing オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	OD→PHS, PHS→OD →Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	–100...+100

082: OD/HG-MTDly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

モノラル･タイプのオーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションとマルチタップ･ディレイの組み合わせです。

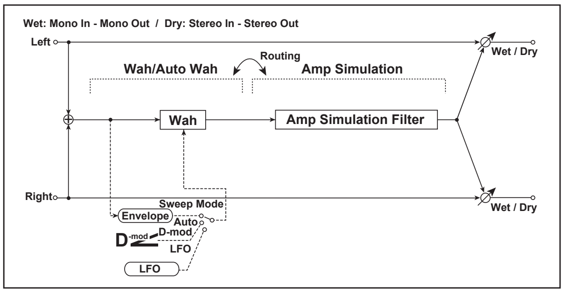


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン･ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 →Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 →Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1 の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1 のゲイン	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2 の帯域幅	0.5...10.0 →Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2 のゲイン	–18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ･タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 →Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ･タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	–100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ･ディレイのエフェクト･バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% →Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	–100...+100

083: Wah-AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

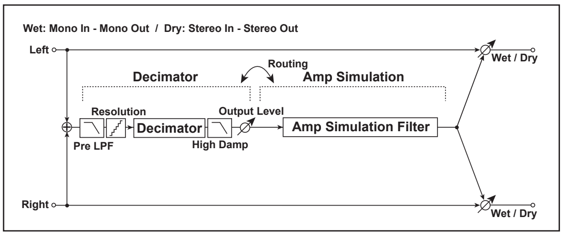


a	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 → Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 → Fx:009
b	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース /LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO → Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	–100...+100

084: Decim-Amp S

(Decimator – Amp Simulation)

モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

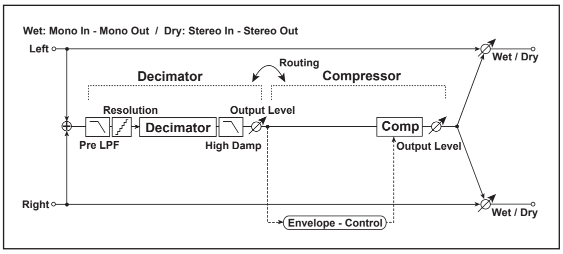


a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On → Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
	Resolution データのビット長	4...24 → Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 → Fx:014
d	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
e	Routing ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	DECI → AMP, AMP → DECI
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	–100...+100

085: Decim-Cmp

(Decimator – Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



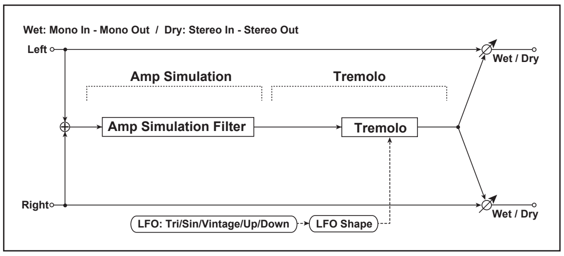
a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On → Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
	Resolution データのビット長	4...24 → Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 → Fx:014
d	[C] Sensitivity 感度	1...100 → Fx:002
e	[C] Attack アタックの強さ	1...100 → Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 → Fx:002

f	Routing デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	DECI → CMP, CMP → DECI
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

086: AmpS-Tremol

(Amp Simulation – Tremolo)

モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。

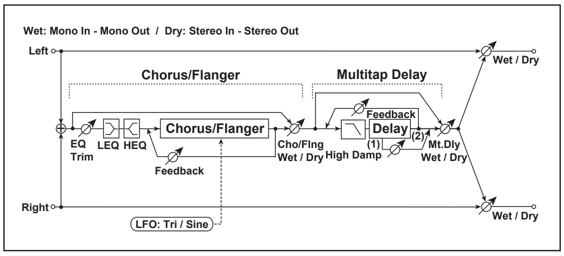


a	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down → Fx:032
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	− 100... + 100 → Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth LFO 変調の深さ	0...100
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

087: Ch/Fl-MTDly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

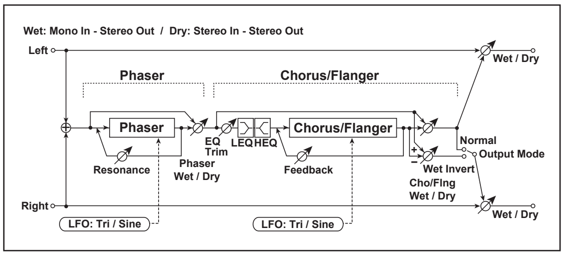


a	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
c	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	− 100... + 100 → Fx:020
d	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	− 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	− 15... + 15dB
f	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	− Wet... − 2:98, Dry, 2:98...Wet → Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 → Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	− 100... + 100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% → Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	− 100... + 100

088: Phser-ChoFl

(Phaser – Chorus/Flanger)

モノラル･タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。

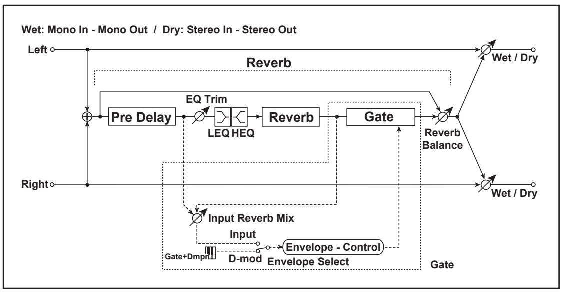


a	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	– 100... + 100 ➝ Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト･バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet ➝ Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ･タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	– 100...+100 ➝ Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト･バランス	– Wet... – 2:98, Dry, 2:98...Wet ➝ Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert ➝ Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

089: Rev-Gate

(Reverb – Gate)

モノラル･タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



a	[R] Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200msec
c	[R] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	– 15... + 15dB
e	[R] Reverb Balance リバーブのエフェクト･バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select モジュレーション･ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	D-mod, Input ➝
	Src Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション･ソース	Off...Gate2+Dmpr ➝
g	[G] Input Reverb Mix ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet ➝
	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 ➝
h	[G] Polarity ゲート･オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+ , – ➝ Fx:005
i	[G] Attack アタック･タイム	1...100 ➝ Fx:005
	Release リリース･タイム	1...100 ➝ Fx:005
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト･バランスのモジュレーション･ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト･バランスのモジュレーション量	– 100... + 100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold

“Envelope Select” はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション･ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” はこのときのモジュレーション･ソースの選択で、**Off** から **Gate2+Dmpr** まで選べます。

“Envelope Select” を **Input** にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさでゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、“Input Reverb Mix” を **Dry**(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート･タイムを長くしたいときには “Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

19. アサイナブル・パラメーター

フットスイッチに割り当て可能な機能のリスト

以下の機能をフットスイッチに割り当てることができます。

ファンクション	動作
Off	アサインされた機能なし
Start/stop	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	UPPER 1 トラックをミュート
Upper 2 Mute	UPPER 2 トラックをミュート
Upper 3 Mute	UPPER 3 トラックをミュート
Lower Mute	LOWER トラックをミュート
Song Melody Mute	ソング - トラック 4(通常、メロディー・トラック)のミュートのオン / オフ
Song Drum&Bass	ソング - トラック 2(通常、ベース・トラック)とトラック 10(通常、ドラム・トラック)以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Style Change	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Single Touch	
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Program Up	次のプログラムを選択
Program Down	前のプログラムを選択
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
STS1	STS #1 を選択
STS2	STS #2 を選択
STS3	STS #3 を選択
STS4	STS #4 を選択
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ
FX CC12 Sw.	標準の FX コントロール
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	内蔵エフェクト A をミュート
Fx B mute	内蔵エフェクト B をミュート
Fx C mute	内蔵エフェクト C をミュート
Fx D mute	内蔵エフェクト D をミュート
All Fx mute	内蔵エフェクトすべてをミュート
Drum mute	ドラム・トラックをミュート
Perc mute	パーカッション・トラックをミュート
Bass mute	ベース・トラックをミュート
Acc1 mute	自動伴奏 1(Acc1) トラックをミュート
Acc2 mute	自動伴奏 2(Acc2) トラックをミュート
Acc3 mute	自動伴奏 3(Acc3) トラックをミュート
Acc4 mute	自動伴奏 4(Acc4) トラックをミュート
Acc5 mute	自動伴奏 5(Acc5) トラックをミュート
Acc 1/5 mute	自動伴奏トラックすべてをミュート
Ens. on/off	アンサンブルをオン／オフ
Quarter tone	1/4 音のオン / オフ
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーが使われているトラックのノートをサスティン

ペダルまたはアサイナブル・スライダーに割り当て可能な機能のリスト

[ASSIGN.]ペダル端子に接続した、コンティニュアス・タイプのアサイナブル・ペダルにアサインできるファンクションは、以下の通りです。

ファンクション	動作
Master volume	マスター・ボリューム
Accomp.Volume	自動伴奏のボリューム
Kb Expression	キーボード・エクスプレッション

ファンクション	動作
Joystick + X	ジョイスティック右方向
Joystick – X	ジョイスティック左方向
Joystick + Y	ジョイスティック向こう(奥)方向
Joystick – Y	ジョイスティック手前方向
Vdf cutoff (RT tracks)	(リアルタイム・トラックに割り当てられたプログラムでの)フィルター・カットオフ
FX CC12 Ctl	標準の FX コントロール
FX CC13 Ctl	

パッドに割り当て可能なサウンドのリスト

以下のサウンドをパッドに割り当てることができます。

	サウンド名		サウンド名		サウンド名		サウンド名
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

パッドに割り当て可能な機能のリスト

以下の機能をパッドに割り当て、スイッチ・コントロールとして使用することができます。

ファンクション	動作
StyleUp	次のスタイルを選択
StylDown	前のスタイルを選択
PerfUp	次のパフォーマンスを選択
PerfDown	前のパフォーマンスを選択
ProgUp	次のプログラムを選択
ProgDown	前のプログラムを選択
PunchI/O	パンチ・レコーディングのオン / オフ
FxA Mute	内蔵エフェクト A をミュート
FxB Mute	内蔵エフェクト B をミュート
FxC Mute	内蔵エフェクト C をミュート
FxD Mute	内蔵エフェクト D をミュート
Fx Mute	内蔵エフェクトすべてをミュート
Upp1Mute	UPPER 1 トラックをミュート
Upp2Mute	UPPER 2 トラックをミュート
Upp3Mute	UPPER 3 トラックをミュート
Low Mute	LOWER トラックをミュート
DrumMute	ドラム・トラックをミュート
PercMute	パーカッション・トラックをミュート
BassMute	ベース・トラックをミュート
Acc1Mute	自動伴奏 1(Acc1)トラックをミュート
Acc2Mute	自動伴奏 2(Acc2)トラックをミュート
Acc3Mute	自動伴奏 3(Acc3)トラックをミュート
Acc4Mute	自動伴奏 4(Acc4)トラックをミュート
Acc5Mute	自動伴奏 5(Acc5)トラックをミュート
Acc Mute	自動伴奏トラックすべてをミュート
Mel.Mute	ソング - トラック 4(通常、メロディー・トラック)のミュートのオン / オフ
Drum&Bas	ソング - トラック 2(通常、ベース・トラック)とトラック 10(通常、ドラム・トラック)以外の全トラックのミュートのオン / オフ
QuarterT	1/4 音のオン / オフ
Fx CC12	標準の FX コントロール
Fx CC13	

スケール(音階)

以下は Style Play モード(P.40「Key」参照)、Global Edit モード(P.123「Scales」参照)で選択できるスケール(音階)のリストです。

Equal(イコール)

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の同じ半音で構成されています。

Pure Major(ピュア・メジャー)

選択されたキーのメジャー・コードは完全音程に調律されます。

Pure Minor(ピュア・マイナー)

選択されたキーのマイナー・コードは完全音程に調律されます。

Arabic(アラビック)

1/4 音を使ったアラビア音階です。Key パラーメータを以下のように設定します。

C - “rast C/bayati D” スケール

D - “rast C/bayati D” スケール

F - “rast D/bayati E” スケール

G - “rast F/bayati G” スケール

A# - “rast B♭/bayati C” スケール

Pythagorean(ピタゴリアン)

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。メロディーに最適です。

Werckmeister(ウェルクマイスター)

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

Kirnberger(キルンベルガー)

ハープシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

Slendro(スレンドロ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階(C、D、F、G、A)に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

Pelog(ペログ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階(Key が C のとき、すべての白鍵)に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

Stretch(ストレッチ)

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

User(ユーザー)

ユーザー・スケールです。すなわち、Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで設定されたスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global Edit モードではユーザー・スケールの選択はできません。

20. MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストの通りです。

CC#	CC Name	本機のファンクション
0	Bank Select	プログラムの選択
1	Mod1 (Y +)	ジョイスティック向こう(奥)方向
2	Mod2 (Y –)	ジョイスティック手前方向
3	未定義	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	未定義	
10	Pan Pot	トラック・パン
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	未定義	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	未定義	
32-63	コントロール・チェンジ・ナンバー0～31(MSB)のLSBで、MSBと同時に変更されます。	
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft pedal	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム

CC#	CC Name	本機のファンクション
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ(明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・ディプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	未定義	
91	Fx A/C	A/C(リバーブ)センド・レベル
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D(モジュレーション)センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	未定義	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラー
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

MIDI インプリメンテーション・チャート

［キーボード］

microARRANGER　　MIDIインプリメンテーション・チャート　　Date : 2011.8.10 Ver. 1.0

ファンクション…		送　信	受　信	備　考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 ─ 16 1 ─ 16	1 ─ 16 1 ─ 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	 × **************	3 ×	
ノート ナンバー：	音域	0 ─ 127 **************	0 ─ 127 0 ─ 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1 ─ 127 ×　V=64	○ 9n, V=1 ─ 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	シーケンサー・データのみ　＊A シーケンサー・データのみ　＊A
ピッチ・ベンド		○	○	
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB,LSB)　＊A
	1, 2	○	○	モジュレーション　＊A
	64	○	○	ダンパー　＊A
	6	○	○	データ・エントリー(MSB)　＊A
	38	×	○	データ・エントリー(LSB)　＊A
	7, 11	○	○	ボリューム、エクスプレッション　＊A
	10, 91, 93	○	○	パンポット, A/BまたはC/D FXブロック・センド　＊A
	71, 72, 73	○	○	ハーモニー・コンテンツ, EGタイム（リリース, アタック）　＊A
	74, 75	○	○	ブライトネス、ディケイ・タイム　＊A
	76, 77, 78	○	○	ビブラート・レート、デプス、ディレイ　＊A
	98, 99	○	○	NRPN（LSB、MSB）　＊A
	100, 101	○	○	RPN（LSB、MSB）　＊A, 1
	120, 121	×	○	オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー　＊A
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ 0 ─ 127 **************	○ 0 ─ 127 0 ─ 127	＊A
エクスクルーシブ		○	○	＊2
コモン	:ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○	＊3 ＊3
その他	:ローカル ON／OFF :オール・ノート・オフ :アクティブ・センシング :リセット	× × ○ ×	○ ○（123 ─ 127） ○ ×	

備考　*A:Global EditモードでMIDIフィルターのIn/Outをオフに設定したとき
*1:LSB、MSB=00、00:ピッチベンド・レンジ、=01、00:ファイン・チューン、=02、00:コース・チューン
*2:インクワイアリーとマスター・ボリューム・メッセージ、エフェクト設定、クォーター・トーンの設定を含む
*3:Global page 6でClock SendパラメーターをMIDIに設定したときのみ送信

モード1: オムニ・オン、ポリ　　モード2: オムニ・オン、モノ　　○: あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ　　モード4: オムニ・オフ、モノ　　×: なし

*MIDIインプリメンテーション・チャートの配布についてはコルグ・ホームページを確認してください。

21. パラメーター

パネル上のコントロール類と操作モードのパラメーター

以下は各操作モード、エディット・モードで[WRITE]キーを押してメモリーに保存できるパラメーターのリストです。

ページ	パラメーター	パフォーマンス	シングル・タッチ・セッティング (STS)	スタイル・パフォーマンス	グローバル	シーケンサー1+2 セットアップ	備考
コントロール・パネル							
–	Master Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Acc./Seq Volume (Slider)	–	–	–	–	–	
	Assignable Slider	–	–	–	✓ (function)	–	
	Selected Mode	–	–	–	–	–	
	Memory	–	–	–	–	–	
	Bass Inversion	–	–	–	–	–	
	Manual Bass	–	–	–	–	–	
	Split Point	–	–	–	✓	–	SD カードには保存されません
	Groove Quantize	–	–	–	–	–	
	Tempo Lock	–	–	–	–	–	
	Single Touch	–	–	–	–	–	
	Selected Style Number	✓	–	–	–	–	一般パラメーター
	Synchro Start/Stop	–	–	–	–	–	
	Fade In/Out	–	–	–	–	–	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	✓	–	✓	–	–	一般パラメーター
	Ensemble On/Off	✓	✓	–	–	–	
	Chord Scanning	✓	✓	–	–	–	
	Keyboard Mode	✓	✓	–	–	–	
	Style Change	–	–	–	–	–	
	Perf./Program	–	–	–	–	–	
	Program Change	✓	✓	✓	–	–	トラックごと
	Octave Transpose	✓	✓	✓	–	–	
	Master Transpose	✓	–	✓	–	–	一般パラメーター
	Tempo	✓	–	✓	–	–	
	Display Hold	–	–	–	–	–	
Style Play モード							
Main	Program	✓	✓	✓	–	–	トラックごと
	Play/Mute status	✓	✓	✓	–	–	
1	Volume	✓	✓	✓	–	–	
2	Pan	✓	✓	✓	–	–	
3	FX Send Level	✓	✓	✓	–	–	
4	Detune	✓	✓	✓	–	–	
5	Scale Key Note Detune	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	– – – –	– – – –	– – – –	一般パラメーター
6	Pitchbend Sensitivity	✓	✓	✓	–	–	トラックごと
7-8	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	✓ (A, B, C, D) ✓ (A/B, C/D) ✓ (A/B, C/D)	✓ (C, D) ✓ (C/D) ✓ (C/D)	✓ (A, B) ✓ (A/B) ✓ (A/B)	– – –	– – –	一般パラメーター
9-12	FX Parameters (A, B, C, D)	✓ (A/B, C/D)	✓ (C/D)	✓ (A/B)	–	–	
13	Easy Program Edit	✓	✓	✓	–	–	トラックごと
14	Track Mode	✓	✓	✓	–	–	
15	Track Internal/External	✓	✓	✓	–	–	
16	Damper	✓	✓	✓	–	–	リアルタイム・トラックのみ
	Expression	✓	✓	–	–	–	
17	Joystick X Joystick Y	✓ ✓	✓ ✓	– –	– –	– –	
18	Dynamic Range	✓	✓	–	–	–	
19	Ensemble Track Ensemble Type Dynamic Tempo Feedback	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	– – – – –	– – – – –	– – – – –	一般パラメーター
20	V1-V4 Drum Map	✓	–	✓	–	–	
	Kick Designation Snare Designation	✓ ✓	– –	✓ ✓	– –	– –	
	Fill 1/2	✓	–	✓	–	–	
21	Program (Original/On)	✓	–	✓	–	–	スタイル・トラック全般のみ
	Wrap Around	✓	–	✓	–	–	スタイル・トラックのみ
	Keyboard Range (Original/Off)	✓	–	✓	–	–	

ページ	パラメーター	パフォーマンス	シングル・タッチ・セッティング（STS）	スタイル・パフォーマンス	グローバル	シーケンサー1+2セットアップ	備考
22	Pad 1-4 Volume Pan C Send Level D Send Level	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	– – – – –	– – – – –	– – – – –	一般パラメーター
23	Pad Lock	–	–	–	✓	–	
	Scale Lock	–	–	–	✓	–	
	Auto Octave Lock	–	–	–	✓	–	
	Master Transpose Lock	–	–	–	✓	–	
24	Chord Recognition Mode	–	–	–	✓	–	
	Scale Mode	–	–	–	✓	–	
	Memory Mode	–	–	–	✓	–	
	Velocity Control	–	–	–	✓	–	
Song Play モード							
Main	Program	–	–	–	–	–	トラックごと
	Play/Mute status	–	–	–	–	✓	
1	Volume	–	–	–	–	–	
2	Pan	–	–	–	–	–	
3	FX Send Level	–	–	–	–	–	一般パラメーター
4	FX Select （A, B, C, D） Modulating Track B>A （or D>C） Send	– – –	– – –	– – –	– – –	✓ ✓ ✓	
5-6	FX Parameters （A, B, C, D）	–	–	–	–	✓	
7	Track Mode	–	–	–	–	–	トラックごと
8	Track Internal/External	–	–	–	–	✓	
9	Jukebox	–	–	–	–	–	SD カードにリストが保存されます
10	Link Mode	–	–	–	✓	–	一般パラメーター
	S2 FX Mode	–	–	–	✓	–	
	Performance FX Mode	–	–	–	✓	–	
Song モード							
	Song data	「Style スタイル / ソング・パラメーター」の表を参照してください。					
Global Edit モード							
1	Velocity Curve	–	–	–	✓	–	一般パラメーター
	Master Tune	–	–	–	✓	–	
	Scale Key	– –	– –	– –	✓ ✓	– –	
	Speakers On/Off	–	–	–	–	–	起動時オンに設定
	Metronome Volume	–	–	–	✓	–	一般パラメーター
2	Master Transpose on … …Style/Realtime tracks …Seq 1/2 …Midi In Scale Transpose Position	 – – – –	 – – – –	 – – – –	 ✓ ✓ ✓ ✓	 – – – –	
3	Pedal/Switch Function	–	–	–	✓	–	
	Assignable Slider Function	–	–	–	✓	–	
	Damper Polarity	–	–	–	✓	–	
	Footswitch Polarity	–	–	–	✓	–	
4	MIDI Setup Preset	–	–	–	–	–	
5	Local On/Off	–	–	–	–	–	起動時オンに設定
	Clock	–	–	–	–	–	起動時 Int（内部）に設定
	Clock Send	–	–	–	✓	–	一般パラメーター
6	Midi In Channels （1…16）	–	–	–	✓	–	トラックごと
7	Chord 1 Channel Chord 2 Channel	– –	– –	– –	✓ ✓	– –	一般パラメーター
	Velocity Input	–	–	–	✓	–	
8	Upper Octave Lower Octave Octave Transp. on the Midi In	– – –	– – –	– – –	✓ ✓ ✓	– – –	
	Mute In	–	–	–	✓	–	
9	Midi In Filters （1…8）	–	–	–	✓	–	
10	Midi Out Channels （1…16）	–	–	–	✓	–	トラックごと
11	Midi Out Filters （1…8）	–	–	–	✓	–	一般パラメーター
Card Edit モード							
	Global Protect	–	–	–	✓	–	SD カードには保存されません
	Factory Styles Protect	–	–	–	–	–	起動時オンに設定

Style スタイル / ソング・パラメーター

以下はスタイルまたはソング編集時にメモリーまたは SD カードに保存されるデータのリストです。

Note: ソングをスタンダードMIDIファイル(SMF)としてSDカードに保存すると、すべてのパラメーターが通常のトラック・パラメーターに変換されます。

	スタイル			ソング		
パラメーター	ヘッダ	トラック	マスター・トラック	ヘッダ	トラック	マスター・トラック
Volume (GM Master Volume)[a]	–	–	–	✓	–	✓
Tempo	–	–	–	✓	–	✓
Meter (Time Signature)	✓	–	–	✓	–	✓
Programs[b]	✓	–	–	✓	✓	–
Note On/Off	–	✓	–	–	✓	–
Pitch Bend	–	✓	–	–	✓	–
After Touch	–	–	–	–	✓	–
Control Change[c]	–	✓	–	–	✓	–
Quarter Tone (a) Quarter Tone Reset (a)	– –	– –	– –	– –	– –	✓ ✓
Chord Variation Length	✓	–	–	–	–	–
Original Key/Chord	✓	–	–	–	–	–
NTT	✓	–	–	–	–	–
Expression	✓	✓	–	✓	✓	–
Keyboard Range	✓	–	–	–	–	–
Chord Variation Table	✓	–	–	–	–	–
Retrigger Mode	✓	–	–	–	–	–
Tension	✓	–	–	–	–	–
Play/Mute status (a)	–	–	–	✓	–	–
Master Transpose (a)	–	–	–	✓	–	–
Volume	–	–	–	✓	✓	–
Pan	–	–	–	✓	✓	–
FX Block (a)	–	–	–	✓	–	–
FX Send	–	–	–	✓	✓	–
Detune	–	–	–	✓	✓	–
Scale (a) Key Note Detune	– – – –	– – – –	– – – –	✓ ✓ ✓ ✓	– – – –	✓ ✓ ✓ ✓
Scale Yes/No (a)	–	–	–	✓	–	–
Pitch Bend Range	–	–	–	✓	✓	–
FX Select (A, B, C, D) (a)	–	–	–	✓	–	✓
Modulation Track (a)	–	–	–	✓	–	–
FX Feedback Send (B>A or D>C) (a)	–	–	–	✓	–	✓
FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	✓	–	–
Easy Program Edit	–	–	–	✓	✓	–
Track Mode (a)	–	–	–	✓	–	–
Internal/External Mode	–	–	–	–	–	–

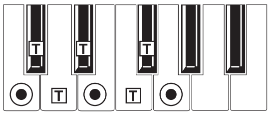
a. SysEx データとして保存されます。
b. このプログラムをスタイルで使用するには、Style Play モードで "Prog" パラメーターを Orig に設定してください(P.46「Prog (Program)」参照)。
c. スタイルで使用できないコントロール・チェンジ・メッセージもあります。詳細は、P.51「レコーディングされたイベントのリスト」を参照してください。

22. 認識されるコード

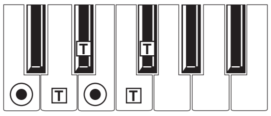
本機で Chord Recognition（コード認識）モードで “” Fingered 2” を選択したときに認識される最も重要なコードは、以下の通りです。認識されるコードは Chord Recognition モードによって変わります。

Major

3-note

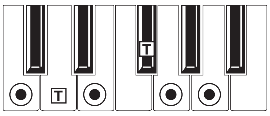


2-note

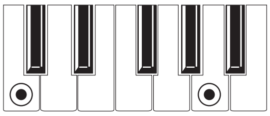


Major 6th

4-note

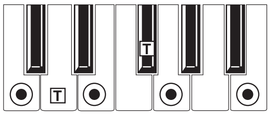


2-note

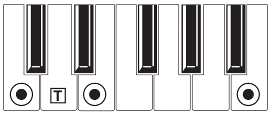


Major 7th

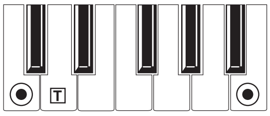
4-note



3-note

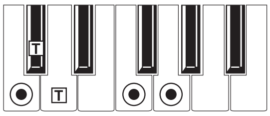


2-note

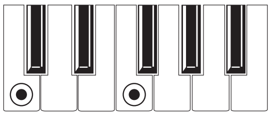


Sus 4

3-note

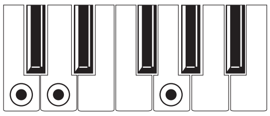


2-note



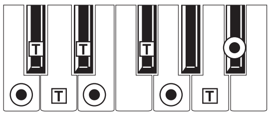
Sus 2

3-note

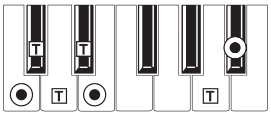


Dominant 7th

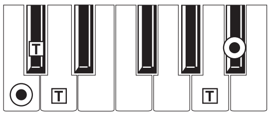
4-note



3-note

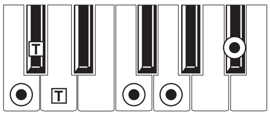


2-note

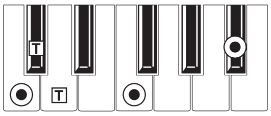


Dominant 7th Sus 4

4-note

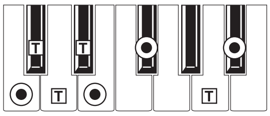


3-note



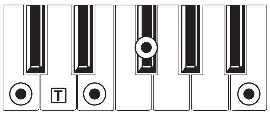
Dominant 7th ♭5

4-note



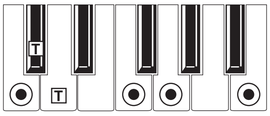
Major 7th ♭5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

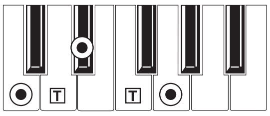


◉＝コード構成音

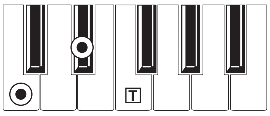
T＝テンションとして使用可能

Minor

3-note

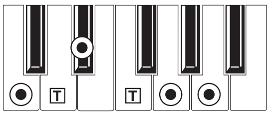


2-note



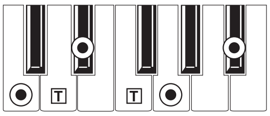
Minor 6th

4-note

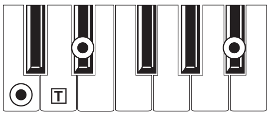


Minor 7th

4-note

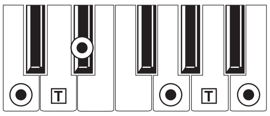


3-note

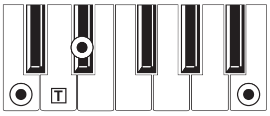


Minor-Major 7th

4-note

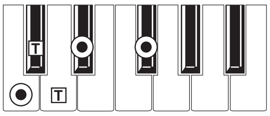


3-note



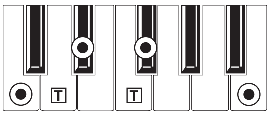
Diminished

3-note



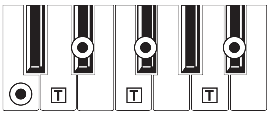
Diminished Major 7th

4-note



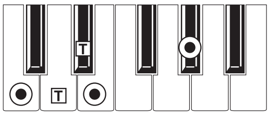
Minor 7th ♭5

4-note



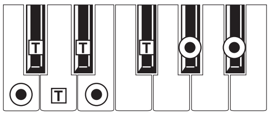
Augmented

3-note



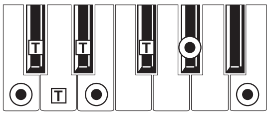
Augmented 7th

4-note



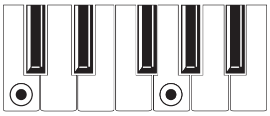
Augmented Major 7th

4-note



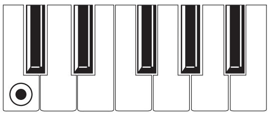
No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



●=コード構成音　　T=テンションとして使用可能

23. エラー・メッセージとトラブルシューティング

エラー・メッセージ

本機は以下の各メッセージで様々な内容をユーザーに伝えます。

メッセージには大きくわけて 2 種類あります。

- 確定操作(Yes または No)を待つメッセージ。[ENTER/YES]キーを押して続行するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止します。
- エラーまたは故障が生じたときのメッセージ。パネル上の任意のキーを押します。

全般的な内容に関わるメッセージ

Another Command Is Running (Press Exit)
他のコマンドを実行中です。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。現在のコマンド実行が完了するまで他のコマンドは実行できません。

Are you sure? (Enter/Exit)
操作を実行する前に確定が必要なときに表示します。[ENTER/YES]キーを押して確定するか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Generic error
特定できないエラーが生じたときに表示します。

Record Aborted
レコーディングを中止しました。Style Record モード、Song Record モード、Backing Sequence Record モードでメモリーが足りないときに表示します。

Style Play モードでのメッセージ

Corrupted Style Perform. - Save It Again
スタイル・パフォーマンスが壊れています。[WRITE]キーを押し、"Current Style" を選択して、スタイルをメモリーに保存し直してください。

Style Select Fails
スタイルが選択できませんでした。

Style Record モードでのメッセージ

Arranger is Running! (Press Exit)
アレンジャー機能が動作中です。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Style Record モードでアレンジャー機能が動作中に別のトラックを選択またはエディットしようとすると、このメッセージが表示されることがあります。

Low memory!
SSD のスペース(ユーザー・スタイルを保存するための空き容量)が小さくなっています。Record モードを終了しサイズの小さなスタイルのバンクをロードしてから Record モードに入ってください。

SMF Import Failed (Press Exit)
SMF インポート機能でスタンダード MIDI ファイルを読み込んでいる間にエラーが生じました。ファイルが壊れている可能性があります。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Style Copy Failed (Press Exit)
スタイルをコピーできません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Style Delete Failed (Press Exit)
スタイルを削除できません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Style Save Failed (Press Exit)
スタイルをセーブできませんでした。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Style Select Failed (Press Exit)
スタイルを選択できませんでした。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Backing Sequence モードでのメッセージ

Too Many Styles! (Press Exit)
使用できるスタイルの最大数をすでにレコーディングしました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Song Play モードでのメッセージ

Cannot Load JBX File to Seq 2 (Press Exit)
ジュークボックス(JBX)ファイルをシーケンサー2 にはロードできません。ジュークボックス・ファイルはシーケンサー1 にのみロードできます。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Juke Box List Empty! (Press Exit)
ジュークボックス・リストを再生しようとしましたが、リストが空です。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

ソングをリストに入れてください。

Juke Box List Full! (Press Exit)
ジュークボックス・リストには最大 127 個のソングが入りますが、それ以上ソングを追加しようとすると、このメッセージが表示されます。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Save JBX List: Insert Card and Press Enter
ソング・リストをジュークボックス・ファイルとして保存します。SD カードを挿入し、[ENTER/YES]キーを押して操作を実行します。

Save Song List: Insert Card and Press Enter
ソング・リストを保存します。SD カードを挿入し[ENTER/YES]キーを押して操作を実行します。

Wait Please
本機がファイルをロード中に、別のファイルをロードしようとしました。しばらく待ってから操作してください。

Song モードでのメッセージ

Incompatible Meter
拍子記号の異なるトラックを別トラックにコピーしようとしているので、拍子記号が使用できません。

Out of Memory!
1 つのソングの最大メモリー(300KB)になり、メモリーが足りません。

Sequencer is Running! (Press Exit)
Song Record モードでシーケンサーが動作中に別のトラックを選択またはエディットしようとすると、このメッセージが表示されます。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Too Many Events
同一クロック上でコピーしようとしたイベントが多すぎます。

Song Play モードおよび Song モードでのメッセージ

Cannot load Jukebox file on Seq.2
ジュークボックス・ファイルをシーケンサー2 にロードできません。ロードできるのはシーケンサー1 にのみです。

Damaged Standard Midi File
ロードしようとしたスタンダードMIDIファイルが壊れているので再生できません。

Jukebox list is empty
空のジュークボックス・リストでソングを削除しようとしたか、空のジュークボックス・リストを保存しようとしました。

Jukebox list is full
ジュークボックス・リストにはすでに 127 個のソングが入っており、これ以上は入りません。

Not a Standard Midi File
選択したファイルがスタンダードMIDIファイルではないので再生できません。".MID" または ".KAR" の拡張子が付いたファイルを選択してください。本機ではフォーマット0または1のスタンダードMIDI ファイルが再生できます。

Standard Midi File format 2
フォーマット2のスタンダードMIDIファイルを読み込もうとしました。本機では読めないファイルです。フォーマット 0 または 1 のスタンダード MIDI ファイルを選択してください。

Program モードでのメッセージ

Overwrite Program? (Enter/Exit)
すでにプログラムの入っているメモリー位置に、別のプログラムを保存しようとしています。[ENTER/YES]キーを押して上書きするか、[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Card Edit モードでのメッセージ

Can't Read Card! (Press Exit)
SD カードが損傷しているか何かでファイルが読めません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

再度実行しても同じメッセージが表示される場合は、別の SD カードを使用してください。

Can't Read File! (Press Exit)
ロード、コピー、消去、リネームしようとしているファイルが壊れているか、サイズが 0KB かでファイルが読み込めません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

<New Dir.> を選択して操作を行っているときにこのメッセージが表示された場合は、SDカード上に問題があります。別のSDカードからファイルをロードしてください。

Card Full (Press Exit)
SD カードの容量がいっぱいです。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

不要なファイルは削除するか、空の SD カードと入れ替えてください。

Card not empty! (Sh+Enter to Format)
バックアップ操作時に、データの入った SD カードを挿入しました。空の SD カードに入れ替えるか、[SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押して SD カードのフォーマットを開始してください。

Card write-protected
SD カードがプロテクトされています。上書きしたくないデータが入っていないことを確認してください。ライト・プロテクト・スイッチで、プロテクトを解除し、再度実行してください。または、空の SD カードに交換してください。

Copy Failed! (Press Exit)
コピー中にエラーが生じました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Copy: Invalid Destination (Press Exit)
普通のファイルまたはフォルダを ".SET" フォルダ内にコピーしようとしました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Corrupted Style Perf. Save it agai
スタイル・パフォーマンスが壊れています。[WRITE]キーを押し、"Current Style" を選択してスタイル・パフォーマンスをもう一度保存してください。

Delete all data. Continue? (Enter/Exit)
フォーマットの準備ができました。フォーマットによってこの SD カード上のデータはすべて削除されます。保存しておきたいデータはすべてコピーしてあることを確認し、[ENTER/YES]キーを押して実行するか、または[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Delete Destin. Files Failed! (Press Exit)
上書き先のファイルを削除できませんでした。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Destination File Exists (Press Exit)
コピー先にファイルがあります。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Directory Full (Press Exit)
SD カードのルート・ディレクトリにあるフォルダが最大許容数です。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

ファイルを一部削除するか、SD カードを入れ替えてください。

Directory Not Empty (Press Exit)
ファイルの入っているディレクトリを削除しようとしました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

ファイルをまず削除してからディレクトリを削除してください。

Directory not found (Press Exit)
SD カードの中に該当するディレクトリが見つかりません。SD カード操作を終了する前に SD カードを入れ替えた可能性があります。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

正しい SD カードを挿入して再度実行してください。

Erase Failed! (Press Exit)
消去中にエラーが生じ、操作が中止されました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Error while converting (Press Exit)
コルグ i- シリーズのデータをロード中に何らかのエラーが生じました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

元のファイルが壊れているか、ファイルの構造が本機または Pa シリーズと異なっています。

Error while formatting medium
SD カードのフォーマット中にエラーが生じました。フォーマット操作は中止されました。再度実行してください。別の SD カードに交換して再度実行してください。

Error while Writing! (Press Exit)
SD カードの書き込み中にエラーが生じ、操作は中止されました。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

別の SD カードに交換して再度実行してください。

Existing Files Not Copied (Press Exit)
コピー(上書きしないコピー)操作では、同じ名前のファイルはコピーされません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

Factory Styles Protected! (Press Exit)
工場プリセットのスタイルはプロテクトされています。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

ロードしたばかりの “.SET” ファイルには、工場プリセットのスタイルのバンクが一部含まれています。工場プリセット・スタイルのプロテクト設定がオンになっており、そのバンクはロードされません(P.138「Fact. (Factory) Style Protect」参照)。

Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)
Fast Format によるフォーマットができませんでした。[ENTER/YES]キーを押してFull Formatによるフォーマット(時間がかかる)を行うか、または[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

File in Use (Press Exit)
削除しようとしたファイルは別の操作で使用中です。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

その操作が終了するまで待ってから再度実行してください。

File is protected
ファイルがプロテクトされているシステム・ファイルを上書きしようとしました。このタイプのファイルは上書きできません。どうしても上書きが必要な場合は、パソコン上でファイルのプロパティを変更してから再度実行してください。詳細はパソコンの説明書をお読みください。

File Is Protected (Press Exit)
ライト・プロテクトされたファイルを上書きしようとしました。[EXIT/NO]キーを押してください。

File Not Found (Press Exit)
ファイルが SD カード内にありません。カード操作を終了する前に SD カードを入れ替えた可能性があります。[EXIT/NO]キーを押してください。

正しい SD カードを挿入して再度実行してください。

File/Dir Already Existing (Press Exit)
ファイル / ディレクトリがすでに存在しています。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

名前の変更、または <New Dir.> 操作中に、すでにある名前を使用しようとしました。別の名前を使用してください。

Files in Use Not Deleted (Press Exit)
使用中のフィルは削除できません。[EXIT/NO]キーを押して操作を中止してください。

別の操作で使用中のファイルは削除できません。

Files in use have not been overwritten
別の操作で使用中のファイルは上書きできません。

Format aborted (Press Exit)
フォーマットが中止されました。[EXIT/NO]キーを押してください。

Format Completed (Press Exit)
フォーマットが無事完了しました。[EXIT/NO]キーを押してください。

Format failed! (Press Exit)
フォーマットできませんでした。[EXIT/NO]キーを押してください。

Illegal name (Press Exit)
本機では使用できない名前です。[EXIT/NO]キーを押してください。

Insert an SD Card and press Enter(
SD カード挿入し、[ENTER/YES]キーを押してください。

OS のセーブまたはデータのバックアップの操作中に、SD カードを挿入するように、このメッセージが表示されます(P.137「Save O.S.」、P.137「Backup Data」参照)。

Invalid Copy Parameter (Press Exit)
コピーできませんでした。[EXIT/NO]キーを押してください。

コピー元のファイル自体またはフォルダ自体にコピーしようとした可能性があります。

Load Failed! (Press Exit)
ロードできませんでした。[EXIT/NO]キーを押してください。

再度実行するか、別のファイルで再度実行してください。

Make New Dir Failed! (Press Exit)
新規ディレクトリを作成中にエラーが生じました。[EXIT/NO]キーを押してください。

Media Write-Protected (Press Exit)
SD カードがプロテクトされています。[EXIT/NO]キーを押してください。

プロテクトを解除して再度実行してください。

Memory full(メモリーがいっぱいです。)
Backing Sequenceモードでソング録音用メモリーがいっぱいになると、このメッセージが表示されます。

No Card/Unformatted. (Sh+Enter to Format)
SD カードがカード・スロットに挿入されていないか、SD カードがフォーマットされていません。SD カードを挿入して再度実行してください。または、[SHIFT]キーを押しながら[ENTER/YES]キーを押して SD カードをフォーマットしてください。

Not a Pa-series or Corrupted File
本機および Pa シリーズのファイルと互換性がありません。またはファイルが壊れています。

Not Enough Space on Media
データのロード、セーブまたはコピーする空き容量がありません。カード操作は中止されます。空の SD カードに交換してデータを保存してください。このメッセージがロード中に表示された場合は、SSD(ソリッド・ステート・ディスク)の内蔵メモリーがいっぱいです。

Nothing to Rename (Press Exit)
リネームする項目がありません。[EXIT/NO]キーを押してください。

Overwrite Existing File? (Yes/No)
既存の “.SET” フォルダまたは “.MID” または “.JBX” ファイルにデータを書き込もうとしています。[ENTER/YES]キーを押して操作を実行するか、[EXIT/NO]キーを押し操作を中止してください。

Overwrite on Backup? (Enter/Exit)
バックアップ時に上書きするかどうかを確認するメッセージです。[ENTER/YES]キーを押して同じ名前のファイルを上書きするか、[EXIT/NO]キーを押して上書きしないようにします。

Overwrite on Copy? (Enter/Exit)
コピー時に上書きするかどうかを確認するメッセージです。[ENTER/YES]キーを押して同じ名前のファイルを上書きするか、[EXIT/NO]キーを押して上書きしないようにします。コピー先の SD カードに存在しないファイルは常にコピーされます。

Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)
プロテクトされたファイルを上書きするかどうかを確認するメッセージです。プロテクトされたファイルは通常は上書きできませんが、[ENTER/YES]キーを押すと、現在の操作中のファイルに限って上書きできます。

Rename Failed! (Press Exit)
リネームできませんでした。[EXIT/YES]キーを押してください。

Rename: Invalid Name (Press Exit)
入力した名前は使用できません。別の名前を使用してください。[EXIT/NO]キーを押します。

Rename: New Name Must Be a \".SET\
フォルダの “.SET” 拡張子を変更することはできません。

Save Failed! (Press Exit)
セーブできませんでした。[EXIT/YES]キーを押してください。

Some Files Missing (Press Exit)
復元操作の最後にこのメッセージが表示される場合があります。これはユーザー・ファイルがないという意味ですが、工場初期データの内容には問題ありません。[EXIT/YES]キーを押してください

Unit Not Found (Press Exit)
使用できない保存機器にアクセスしようとしました。[EXIT/NO]キーを押してください。

Unformatted medium
フォーマットされていない、または本機では認識できないフォーマットのSDカードを選択しました。フォーマット手順(P.136「page 5 - Card: Format」参照)に従って SD カードをフォーマットしてください。

Wait
お待ちください、機能の実行中です。

トラブル・シューティング

問題	対応法	ページ
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。 ・電源コードがコンセントに接続されていますか？ ・AC アダプターが電源端子に接続されていますか？ ・本機が破損していませんか？ ・電源には問題がありませんか？	4
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出力できない	ヘッドホンのプラグは PHONES 端子に差し込まれていますか？ このときは、内蔵のスピーカーから音が出ません。	16
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	5
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	本機の [MASTER VOLUME] または [ACC/SEQ VOLUME] スライダーの位置が、「0」以外になっていますか？	4, 6
	「Local」のパラメーターが、オフになっていませんか？	124
	「Speaker」のパラメーターが、オフになっていませんか？	122
	「Attack」のパラメーター値が高すぎませんか？ 低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。	42
	「Volume」のパラメーター値が、低すぎませんか？ 高い値に設定してください。	39
低いノートが出力できない	[SPLIT] キーが点灯していると、キーボードはローワー・パート（低音、スプリット・ポイント以下）とアッパー・パート（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ローワー・パートにミュートが掛かっていませんか？ミュートを解除してください。	24
サウンドが違っている	[USER] バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	129
	[USER] ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？ 適切なドラム・キットをロードしてください。	129
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？ 適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	129
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチやペダル・スイッチの極性のパラメーターが正しく設定されていることを確認してください。	123
選択したスタイル、ソングがスタートしない	「Clock」のパラメーター設定が、Internal になっていることを確認してください。	124
	外部機器の MIDI クロックを使用するときは、MIDI Clock パラメーターを MIDI にします。そして外部機器を設定し、外部機器から本機へ MIDI Clock が送信されようにします。	
MIDI 信号に反応しない	すべての MIDI ケーブルが正しく接続されていることを確認してください。	5
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	125
	本機の [MIDI IN] フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	125
パーカッション楽器のサウンドが正しくプレイされない	ドラム・トラックが Drum モードに設定されていて、外部機器がトランスポーズしていないことを確認してください。	43, 75
パーカッション楽器でクリックが出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグランド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、レコード盤の音をシミュレートしているエフェクト「015: Analog Rec」（P.181）が呼び出されています。	

問題	対応法	ページ
SD カード関連の問題		
SD カードをフォーマットできない	SD カードが正しく挿入されていますか？	127
	SD カードがプロテクトされていませんか？	127
SD カードにデータを保存できない	SD カードがフォーマットされていますか？	136
	SD カードが正しく挿入されていますか？	127
	SD カードがプロテクトされていませんか？	127
SD カードからデータをロードできない	SD カードが正しく挿入されていますか？	127
	SD カードに本機と互換性のあるデータが入っていますか？	127

24. 仕様

microARRANGER	
キーボード	61 鍵、ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤(ベロシティ対応)
オペレーティング・システム	コルグ OPOS(Objective Portable Operating System)、マルチタスク、プレイ中のロード機能。SSD(Solid State Disk、ソリッド・ステート・ディスク)搭載。SD カードでのアップグレード可能。
ディスプレイ	バックライト式カスタム LCD
データ保存	8MB(>20MB 相当)内蔵ソリッド・ステート・ディスク(SSD)、SD カード
サウンド・ジェネレーション・システム	コルグ HI(Hyper Integrated)
同時発音数	62 ボイス、62 オシレーター。レゾナンス付きフィルター。
マルチティンバー	40 トラック(2×16 シーケンサー、4 リアルタイム、4 パッド)
サウンド・メモリー	32MB PCM ROM(ステレオ・ピアノ)
プログラム	662 個(シングル / ダブル・オシレーター)(ステレオ・ピアノおよび GM Level 2 互換プログラムを含む)、ドラム・キット 33 個、ユーザー・プログラム 128 個、ユーザー・ドラム・キット 64 個。
エフェクト	4 ステレオ・デジタル・マルチ - エフェクト・システム(89 エフェクト・タイプ)
パフォーマンス	リアルタイム・パフォーマンス・メモリー160 個。最大 304 個のスタイル・パフォーマンスにそれぞれシングル・タッチ・セッティング 4 種類を使用可能。
スタイル	最大 304 個のスタイル(ソリッド・ステート・ディスク内)を自由に設定可能。スタイル・トラック 8 系統。スタイルごとに 4 種類のシングル・タッチ・セッティング。ユーザー・スタイル 48 個。プログラマブルなスタイル・パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング。SD カード読み込み機能。以前の i シリーズのスタイルと互換性あり。エディット機能、ステップ・エディット、イベント・エディット可能なスタイル・レコーディング。
シングル・タッチ・セッティング(STS)	4 x 304(リアルタイム・トラックの記録)
スタイル・コントロール	バリエーション 4 個、フィル 2 個、イントロ 2 個、エンディング 2 個、カウント・イン / ブレイク、シンクロ・スタート / ストップ、タップテンポ / リセット、フェードイン / アウト、ベース・インバージョン、マニュアル・ベース、テンポ・ロック、メモリー、伴奏音量、伴奏ミュート、ドラム・マップ、スネア&キック割り当て、シングル・タッチ
汎用コントロール	マスター・ボリューム、アンサンブル、オクターブ・トランスポーズ、マスター・トランスポーズ、スプリット・ポイント、スタイル・チェンジ、トラック音量、4 分音、アサイナブル・スライダー、ジョイスティック、ダイヤル
パッド	4 アサイナブル・パッド + ストップ・キー
ソング・プレイ	XDS クロスフェード / デュアル・シーケンサー・プレーヤー(シーケンサー2 基それぞれにスタート / ストップ、ポーズ、<<(早戻し)、>>(早送り)コントロール、バランス・コントロール)、歌詞データを画面表示。ジュークボックス機能。SMF ダイレクト・プレーヤー(フォーマット 0 および 1)。
ソング / バッキング・シーケンス	簡単なレコーディング機能。エディット可能なシーケンサー。16 系統のトラック。SMF ネイティブ・フォーマット
ペダル	ダンパー、アサイナブル(ボリューム・ペダル、フットスイッチ)
リアルタイム・コントローラー	ジョイスティック(ピッチ + モジュレーション)、アサイナブル・スライダー、パッド
MIDI	IN、OUT、インディビジュアル・トラック・アサイン、オート・セットアップ機能(MIDI 設定)
オーディオ入力	ライン入力
オーディオ出力	2 Main (L/Mono、R)
メイン・アンプ	5 ワット ×2
スピーカー	10 c m×2
電力消費	9 W
外形寸法(W×D×H)	873×277×91mm (譜面立てを除く)
質量	4.2 kg
付属品	AC アダプター(⊖-⊙-⊕)、AC アダプター用電源コード、クイック・スタート・ガイド、譜面立て、アクセサリー・ディスク
オプション	EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション / ボリューム・ペダル)、DS-1H(ダンパー・ペダル)、PS-1 /PS-3(ペダル・スイッチ)

* 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

25. 索引

A
ACC/SEQ VOLUME スライダー 4, 6
AMS (Alternate Modulation Source)
リスト 120
Assignable スライダー 4, 6, 44, 123

B
BALANCE スライダー 4, 12, 27, 68, 86
BPM
  MIDI/Tempo Sync., LFO 118

D
DIRECT FD 36

F
F-1 ～ F-4 キー 10, 13
Fade
  LFO 118

G
GM（General MIDI）規格 30

K
KEYBOARD MODE 11

L
LFO
  Waveform, LFO waveform 117
Low Pass & High Pass 110
Low Pass Resonance 110

M
Master Tune 122
MASTER VOLUME スライダー 4, 6, 68, 86
MIDI
  General MIDI 30
  MIDI トラックの設定 76, 97
  インターフェース 32
  グローバル・チャンネル 31
  コード・チャンネル 125
  スタンダード MIDI ファイル 67, 79, 86
MIDI IN チャンネル 124
MIDI OUT チャンネル 126
MIDI インターフェース 32
MIDI クロック 67, 124
MIDI セットアップ 31, 123
MIDI ファイル 30, 67, 86

O
OS
  アップデート 3
OS（オペレーティング・システム）
  バックアップ 137

P
PAD 11
PAGE 9, 13

S
SD カード 127
SHIFT キー 10
Sync.
  Key Sync., LFO 117
  MIDI/Tempo, LFO 118
SYNCHRO START/STOP 8

T
TEMPO/VALUE セクション 10
TRK.SELECT 10, 70

V
VOLUME/VALUE セクション 9, 13

W
WRITE 8
  Global 122
  Song Play モード 69
  Style Play モード 38
  Style Record モード 51

ア
アサイナブル・ペダル 123
  極性の設定 123
アップデート 3
アラビア音階 29
アンサンブル 45

エ
エディット・モード 15
エフェクト 171
  Song Play モード 68, 73
  Song モード 93, 94
  Style Play モード 40, 41

オ
オーディオ出力 5
オーディオ入力 5
オクターブ 12
  ロック 47
オフセット
  Offset, LFO 118

音量
  ACC/SEQ VOLUME スライダー 4, 6
  MASTER VOLUME スライダー 4, 6, 68, 86
  バランス 4, 68, 86
  ミュート 9
  トラック個別 (Song) 93
  トラック個別 (Style Play) 39
  トラック個別 (Song Play) 73

カ
歌詞表示 70, 71
画面操作 13 – 15
  F-1 ～ F-4 キー 10, 13
  PAGE キー 13
  VOLUME/VALUE キー 9, 13
画面操作のホールド 10

キ
キーボードの演奏 18

ク
クォンタイズ
  Backing Sequence モード 82
  Song Play モード 68
  Song Record モード 91
  Song モード 97
  Style Record モード 53, 59
グルーヴ・クォンタイズ
  Song Play モード 68
グローバル・チャンネル 31

コ
コードの認識
  Chord Recognition Mode 47
  CHORD SCANNING 11

シ
シーケンサー 1, 2 70
  トランスポート・コントロール 12, 77
シーケンサー 2
  エフェクト・モード 77
ジュークボックス 72, 76, 78
出力端子 5
ジョイスティック 44
シングル･タッチ･セッティング (STS) 7, 10
  選択 21
シンクロ・スタート／ストップ 8

ス
スケール 29, 40, 47
　メイン・スケール 122
　ロック 47
スタイル
　インポート／エクスポート 50
　演奏 22
　選択 7, 20
　停止 22
　フィル 8, 22
　ブレイク 8, 22
　レコーディング／エディット 50
スタイル・トラック 37
スタイル・パフォーマンス 36
　選択 19
スタイル・バリエーション 8
スタンダードMIDIファイル 30, 67, 79, 86
　再生 79
スピーカー
　オン／オフ 122
スプリット・ポイント 7, 18, 31

セ
選択ウィンドウ 15

ソ
操作モード 6, 14
ソング
　作成 89
　エディット 27
　再生 26, 71, 81, 87
　作成 89
　スタンダード MIDI ファイル 30
　選択 71, 81, 87
　録音 25, 79
ソング・トラック 70
ソングの録音
　Backing Sequence モード 79

タ
タップ・テンポ 8
ダンパー・ペダル 5, 44, 123
　極性 123

テ
ディスク ?? – 138
　バックアップ 137
　フォーマット 136
デモ・ソング 5
テンポの変更 36

ト
トラック
　オクターブ 12
　音量 13, 39
　キーボード／リアルタイム・トラック 18, 36, 67
　選択 10, 18, 70
　ドラム／パーカッション 42, 96
　内部／外部ステータス 76
　ポリフォニー・モードの設定 75
　ミュート 18
ドラム・トラック 42, 96
トランスポーズ 11, 47, 88, 123

ニ
入力端子 5

ハ
バックアップ 137
パッド 11, 46
　ロック 47
パフォーマンス 36
　エフェクト・モード 77
バンク・セレクト 32

ヒ
ピッチ
　Tune, Program 106
ピッチ・ベンド 41, 94

フ
フィルター
　Low Pass & High Pass 110
　Low Pass Resonance 110
　タイプ 110
フォーマット 136
フットスイッチ 123
　機能の割り当て 123
　極性 123
プログラム
　エディット 42, 95
　選択 11, 20
プログラム・チェンジ 32

ヘ
ペダル 5, 44, 123
ベロシティ
　Velocity Intensity, Amp Mod. 115
　Velocity, Filter EG 111
ベロシティ・カーブ 122

メ
メイン・ページ
　Backing Sequence モード 81
　Program モード 103
　Song Play モード 69
　Song モード 86
　Style Play モード 37
　Style Record モード 52
メッセージ・ウィンドウ 15
メニュー・ページ 9
　Global Edit モード 122
　Program モード 103
　Song Play モード 69, 72
　Song モード 86, 92
　Style Play モード 38
　Style Record モード 58
メニュー・ページ Style Rcord モード 58

ユ
ユーザー・インターフェース 14
　エディット・モード 15
　選択ウィンドウ 15
　操作モード 14

ラ
ライト・プロテクト 127

レ
レベル
　Trim 110

ロ
ローカル Off 32, 124
ロック機能 47

KORG 株式会社コルグ
本社：〒206-0812　東京都稲城市矢野口4015-2

© 2011 KORG INC.